

Bart Farkas

# MYSTIC

## UPADLI WŁADCY

**PRZEWODNIK  
STRATEGA**



BUNGIE®





**Wydawca** ROGER STEWART

**Kierownik ds. nowości** KRISTINE PLACHY

**Redaktor ds. nowości** DAN BRODNITZ

**Redaktor ds. opracowań** MAUREEN ADAMS

**Koordinacja produkcji** LABRECQUE PUBLISHING SERVICES

**Redakcja** LISA AUER

**Redakcja projektu** JONATHAN LOUCKS

**Korektorzy** RACHEL FUDGE I TORY McLEARN

**Koordinacja projektu** THERESA GONZALEZ

**Projekt i produkcja** WILLIAM SALIT DESIGN

**Pomocnik produkcji** LISA LUSK

**Projekt okładki** ARCHER DESIGN

SYBEX jest zastrzeżonym znakiem handlowym SYBEX Inc.

Myth jest zastrzeżonym znakiem handlowym Bungie Software Products Corporation.

Strategies & Secrets jest znakiem handlowym SYBEX Inc.

**ZNAKI TOWAROWE:** Firma SYBEX zastosowała w tej książce rozróżnienie pomiędzy znakami towarowymi a terminami opisowymi, opierające się na użyciu wielkich liter, stosowanym przez producenta.

Autor oraz wydawca dołożyli wszelkich starań do przygotowania tej książki, a jej zawartość została w miarę możliwości oparta na ostatecznej wersji opisywanego oprogramowania. Niektóre części mogą być oparte na wcześniejszych wersjach gry, udostępnionych przez jej producenta.

Autor oraz wydawca nie gwarantują tego, że zawartość niniejszej książki jest pełna, i nie biorą żadnej odpowiedzialności za jej przydatność ani za straty materialne spowodowane lub spowodowane jakoby przez bezpośrednio lub pośrednio z niej korzystanie.

Copyright (c) 1998 SYBEX Inc., 1151 Marina Village Parkway, Alameda, CA 94501. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zabrania się przechowywania, przesyłania oraz kopiowania jakichkolwiek części niniejszej publikacji w jakikolwiek sposób, jak na przykład kserokopiowanie, fotografowanie, zapis magnetyczny i inny bez uprzedniej zgody i pisemnego zezwolenia wydawcy.

Numer karty w Bibliotece Kongresu: 97-80632



## DEDYKACJA

Dla Cori, bez której przemysł ceramiczny miałby duże problemy z przetrwaniem.

ουτὴ ἔπαδεν ἡλάδου

BUNGIE SOFTWARE PRODUCTS CORPORATION



## PODZIĘKOWANIA

Chciałbym podziękować wszystkim pracownikom firmy Bungie, którzy pomogli mi lepiej zrozumieć i opanować tajniki wspaniałej gry, jaką jest Myth. Matt, Doug, Tuncer, Jay, Ryan, Rob, Mark, Diane, Alex i Jonas, dziękuję wam wszystkim za udzieloną mi pomoc. Chciałbym też szczególnie serdecznie podziękować dwóm Jasonom, Jasonowi Regierowi i Jasonowi Jones, którzy w swoim napiętym grafiku znaleźli wolny czas, by mi pomóc, gdy zaczęło brakować czasu. Macie u mnie duży kufel piwa „Surly Dwarf”!

Specjalne podziękowania kieruję też do Dana Brodnitza, Rogera Stewarta i Hartley'a Lessera za wsparcie i za to, że są prządni z nich ludzie. Maureen Adams zasługuje na oklaski za to, że podtrzymywała mnie w czarnych chwilach, a jej doskonałym zdolnościom redaktorskim ta książka zawdzięcza swój charakter. Dziękuję też pracownikom działu produkcji: Labrecque Publishing, Theresa Gonzalez i Jonathan Loucks. I w końcu chcę też podziękować wszystkim moim kotom za to, że nie spały na klawiaturze mojego komputera (przynajmniej niezbyt często).



WSTĘP	X
<b>ROZDZIAŁ 1</b>	
<b>Wiadomości ogólne</b>	<b>1</b>
STRUKTURA GRY	2
Misje	3
JEDNOSTKI	3
Światło (Żywi)	4
Ciemność (Nieumarli)	7
ŻYWIOŁY	11
Woda	11
Śnieg	11
Deszcz	11
Wiatr	12
TEREN	13
Pustynia	13
Mokradła	13
Zamarznięta tundra	14
Jaskinie	14
Błotnista Jama	14
INNE CIEKAWOSTKI	14
Przedmioty	14
<b>ROZDZIAŁ 2</b>	
<b>Taktyka prowadzenia walki</b>	<b>15</b>
MATERIAŁY WYBUCHOWE	16
Zmory	16
Krasnoludy	19
Ghóle	23
BROŃ MIOTANA	24
Łucznicy	24
Bezduszni	25
MAGIA	25
Sen Rozprasający (Avatar)	26
Sen Cienia	26
PRZEMIESZCZANIE JEDNOSTEK	27
Tworzenie grup	27
Szyki	27
RÓŻNICE WYSOKOŚCI	31
WYDAWANIE ROZKAZÓW	32
PERSPEKTYWA	32
Orbitowanie	32
Zbliżanie widoku	32
Ruch kamery	33
Umiejętności specjalne	33
ZASADY PROWADZENIA WALKI	33
Zachodzenie z flanki	33
Przewaga liczebna	34
Jednostki specjalne	34

<b>ROZDZIAŁ 3</b>	
<b>Pierwsze szlify</b>	<b>35</b>
KRUCZY MOST	36
Jednostki gracza	37
Horda Ciemności	37
Teren misji	37
Plan bitwy	38
GRÓB ZDRAJCY	44
Jednostki gracza	44
Horda Ciemności	44
Teren misji	45
Plan bitwy	46
OBLĘŻENIE MADRIGAL	50
Jednostki gracza	51
Horda Ciemności	51
Teren misji	51
Plan bitwy	53
<b>ROZDZIAŁ 4</b>	
<b>Akcja nabiera tempa</b>	<b>59</b>
POWRÓT DO DOMU	60
Jednostki gracza	60
Horda Ciemności	61
Teren misji	61
Plan bitwy	63
UCIECZKA Z PRZYMIERZA	67
Jednostki gracza	67
Horda Ciemności	67
Teren misji	68
Plan bitwy	69
<b>ROZDZIAŁ 5</b>	
<b>W mrok zimy</b>	<b>73</b>
WYPĘDZIĆ TENA ZE STONEHEIM	74
Jednostki gracza	75
Horda Ciemności	75
Teren misji	75
Plan bitwy	77
BAGRADA	82
Jednostki gracza	82
Horda Ciemności	83
Teren misji	84
Plan bitwy	84
ZASADZKA	89
Jednostki gracza	89
Horda Ciemności	89
Teren misji	89
Plan bitwy	90



**ROZDZIAŁ 6*****Herosi są wśród nas*****95**

PIĘCIU Herosów	96
Jednostki gracza	97
Horda Ciemności	97
Teren misji	97
Plan bitwy	98
UCIECZKA Z BARIERY	104
Jednostki gracza	104
Horda Ciemności	104
Teren misji	105
Plan bitwy	105

**ROZDZIAŁ 7*****Do broni*****111**

KOPALNIE SREBRA	112
Jednostki gracza	113
Horda Ciemności	113
Teren misji	113
Plan bitwy	114
CIEŃ GÓRY	119
Jednostki gracza	119
Horda Ciemności	119
Teren misji	120
Plan bitwy	120
SIEDEM WRÓT	120
Jednostki gracza	123
Horda Ciemności	123
Teren misji	124
Plan bitwy	124

**ROZDZIAŁ 8*****Mieszkańcy jaskini*****129**

LEŚNE SERCE	130
Jednostki gracza	131
Horda Ciemności	131
Teren misji	131
Plan bitwy	134
KAMIENNE SERCE	137
Jednostki gracza	137
Horda Ciemności	137
Teren misji	138
Plan bitwy	139
MISTRZOWIE Z MUIRTHEMNE	142
Jednostki gracza	142
Horda Ciemności	143
Teren misji	143
Plan bitwy	144

**ROZDZIAŁ 9*****Zemsta krasnoludów*****149**

SYNOWIE MYRGARDU	150
Jednostki gracza	151
Horda Ciemności	151
Teren misji	151
Plan bitwy	152
Z DAWNA OCZEKIWANA UCZTA (POZIOM UKRYTY)	156
Jednostki gracza	156
Horda Ciemności	157
Teren misji	157
Plan bitwy	157
DROGA NA PÓŁNOC	161
Jednostki gracza	161
Horda Ciemności	161
Teren misji	161
Plan bitwy	163
PRZEPRAWA PRZEZ GJOL	165
Jednostki gracza	166
Horda Ciemności	166
Teren misji	166
Plan bitwy	167
STRAŻNIK	170
Jednostki gracza	170
Horda Ciemności	170
Teren misji	171
Plan bitwy	171

**ROZDZIAŁ 10*****Ostateczne natarcie*****177**

RZEKA KRWI	178
Jednostki gracza	179
Horda Ciemności	179
Teren misji	179
Plan bitwy	180
TOPIELE Z ŻELAZEM	184
Jednostki gracza	184
Horda Ciemności	185
Teren misji	185
Plan bitwy	186
OSTATNIA BITWA	189
Jednostki gracza	189
Horda Ciemności	189
Teren misji	190
Plan bitwy	190
WIELKA PUSTKA	192
Jednostki gracza	194



Horda Ciemności	194
Teren misji	195
Plan bitwy	195

**ROZDZIAŁ 1 1****Gra wieloosobowa****201**

OPCJE SIECIOWE	202
Bungie.net	202
Połączenie bezpośrednie	203
Adres IP	203
Połączenie modemowe	203
T.E.N.	204
AppleTalk	204
STRATEGIA GRY WIELOOSOBOWEJ	204
Dlaczego z ludźmi gra się inaczej	204
Gra z większą liczbą osób	205
Taktyka prowadzenia bitwy	208
Wymiana jednostek	209
Weterani	209
Rozgrywka drużynowa	210
Tablica	210
MISJE DO GRY WIELOOSOBOWEJ	211
Król wzgórz	211
Zdobądź flagę	211
Skradnij zdobycz	212
Pogoń za flagami	212
Zdobycze	213
Terytoria	213
Parada piłek	214
MAPY	214
Zaatakuj swój grób	214
Pustynia pomiędzy uszami	216
Masakra w Błotnistej Jamie	217
Gdybym miał trowa	218
Sam środek	220
Sam środek (Ciemność)	220
Zaatakuj swoją sieć	221
Masakra w Błotnistej Jamie (Ciemność)	221
Mapy trybu indywidualnego	222

**ROZDZIAŁ 1 2****Jak powstał Myth****223**

GENEZA GRY	225
GRAFIKA I ANIMACJA	225
PROGRAMOWANIE	227
KILKA SŁÓW O FIRMIE	231

**WSTĘP**

Jestem autorem poradników strategicznych do gier komputerowych, więc przyzwyczałem się do tego, że różne tytuły gier przelatują przez mój umysł jak przewracane codziennie kartki kalendarza. Właśnie dlatego, natrafiwszy na tak niezwykłą i naprawdę przełomową grę jak Myth: Upadli Władcy, zrozumiałem, że pisanie tego poradnika będzie fascynującym przeżyciem, które zaburzy monotonię mojego życia.

Począwszy od wydania gry Warcraft, która w 1994 roku szturmem zdobyła serca graczy, strategię czasu rzeczywistego regularnie pojawiają się na rynku. Jak można się tego było spodziewać, niemal każda następna zawiera coraz mniej polotu. Z czystym sercem można powiedzieć, że ten gatunek gier czekał na nowy i ekscytujący tytuł, który od nowa rozpali romans pomiędzy graczem a grą, a Myth doskonale się w tej roli spisał.

Firma Bungie wykorzystwała fragmenty silnika grafiki trójwymiarowej ze swojej wielokrotnie nagradzanej gry Marathon, dodała do nich ducha inspiracji i wyprodukowała najlepszą nową grę roku 1997. Choć można zakwalifikować grę Myth jako strategię w czasie rzeczywistym, to wykracza ona poza tradycyjne granice gatunku. Prawdziwie trójwymiarowy silnik graficzny Myth, panoramiczne ustawienia kamery i brak zarządzania surowcami zdecydowanie przesunęły środek ciężkości bardziej w kierunku taktycznego aspektu walki, niż w jakiegokolwiek wcześniejszej grze.

Można by pomyśleć, że ponieważ w grze odstąpiono od zarządzania surowcami, Myth straci swój urok już po kilku godzinach grania. Tymczasem firmie Bungie udało się stworzyć grę znacznie bardziej interesującą niż jej rywale. Grając w Myth człowiek niejednokrotnie zastanawia się, dlaczego słońce wschodzi o 10 wieczór, aby potem zdać sobie sprawę, że tak naprawdę grał przez całą noc.

Niniejszy poradnik pomoże Wam wydobyć z tej doskonałej gry jeszcze więcej doznań, by nie umknął wam żaden z setek składających się na nią szczegółów.

Moim zadaniem jest pomóc Wam w chwili, gdy zabrniecie w ślepy róg i nie będziecie wiedzieli, jak sobie z tym problemem poradzić. To powiedziawszy, zachęcam Was do dokładnego zbadania gry – zajrzyjcie w każdy róg każdej mapy i zabijcie nieumarłych co do jednego. Ja tak zrobiłem.

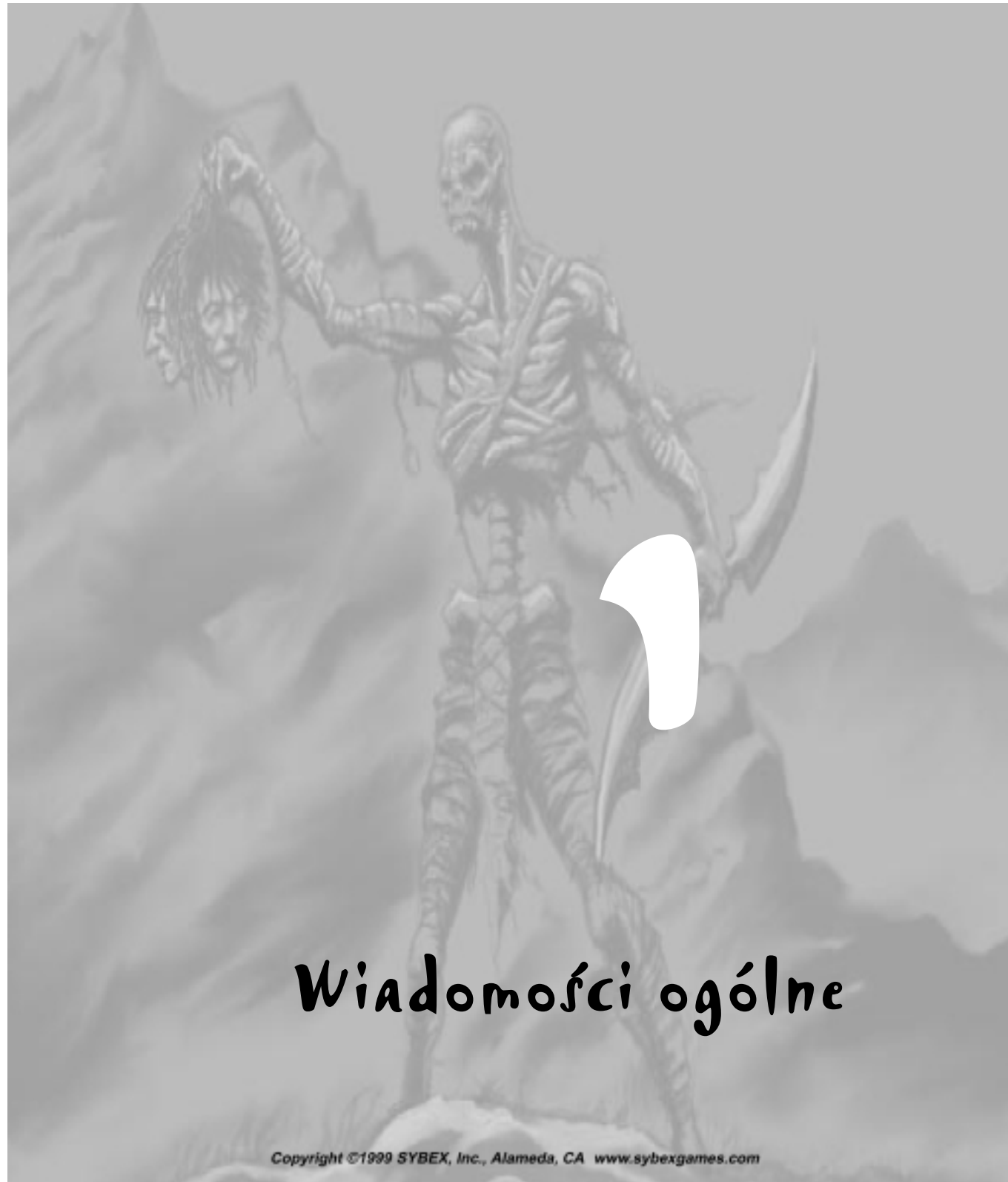
**PODPowiedź**

Dodatkowo z tyłu książki zamieszczona została Karta podręcznej pomocy, zawierająca niezbędne informacje o wszystkich jednostkach i typach ataków, których próżno szukać gdzie indziej.



BUNGIE SOFTWARE PRODUCTS CORPORATION

αρχή τ. υπαδλι πλάδου



# Wiadomości ogólne



**M**yth: *Upadli Władcy to dalszy ciąg ponadczasowych zmagania pomiędzy dobrem i złem, a my, jak to zazwyczaj bywa, wczuwamy się w tych dobrych. Poprowadzimy armię wiatła do walki z nieumarłymi, a naszym celem będzie zakończenie rządów terroru Balora i jego mrocznych sług. Aby to osiągnąć, będziemy musieli wrzucić głowę przywódcy Upadłych Władców do Wielkiej Pustki. Ale na razie stawiacie dopiero w tym świecie pierwsze kroki, dlatego z pewnością przyda się Wam moja pomoc.*

Celem poniższego rozdziału jest zapoznanie się z zasadami gry. Informacje zawarte w nim oraz w rozdziale drugim pt. „Taktyka prowadzenia walki” wystarczają, by szybko odnieść sukces na polu walki. Myth jest grą bardziej skomplikowaną, niżby się to mogło na pierwszy rzut oka wydawać i mimo że zespół z firmy Bungie zawarł podstawowe wiadomości na jej temat w świetnie opracowanym podręczniku do gry, to jednak wiadomości te można znacznie poszerzyć i uzupełnić. Niniejszy poradnik porusza zarówno aspekty gry jednoosobowej, jak i gry wieloosobowej. Większość niezwykle przydatnych informacji, zawartych w tym poradniku, uzyskałem prosto ze źródła, czyli z firmy Bungie. Mam nadzieję, że poradnik ten pomoże Wam lepiej zrozumieć podstawowe zasady gry w Myth i odnieść pełny sukces.

## STRUKTURA GRY

Gra jest podzielona mniej więcej na dziesięć segmentów, opartych głównie na wątkach fabuły. Z pewnością zauważycie różnice w ukształtowaniu terenu pomiędzy mapami z poszczególnych części – soczysta zieleń trawy zostanie z czasem zastąpiona ośnieżonymi wzgórzami, a nawet pustynną okolicą, natomiast niektóre misje będą dotyczyły konkretnej postaci lub przedmiotu. Z pomocą firmy Bungie wykorzystałem te różnice, by podzielić niniejszy poradnik na rozdziały. Na pewno zwrócicie uwagę na to, że nie skupiałem się na fabule – po prostu nie chcę pozbawiać Was przyjemności oglądania przerywników filmowych i czytania wstępów przed każdą z misji.

## MISJE

Jak to przedstawiono na rys. 1.1, fabuła gry jest podzielona na 25 misji. Aby przejść do następnej misji, trzeba skończyć misję poprzednią. Tutaj zaczyna się moja rola. Jeśli napotkacie na problemy z przejściem którejs z misji, mogę Wam pomóc w odnalezieniu drogi do zwycięstwa – i do kolejnej misji.

## JEDNOSTKI

Myth odzwierciedla odwieczną walkę pomiędzy dobrem i złem. Aby wygrać, trzeba doskonale poznać swoje jednostki. I to nie tylko dlatego, że trzeba będzie wykorzystać pełny ich potencjał, ale także dlatego, że wróg zna nasze możliwości nie gorzej niż my sami. A to sprowadza nas do następnego punktu: trzeba też poznać wroga, by się go bać. Co więcej, mogę wam zagwarantować, że będziecie się obawiać każdej nowej, przerażającej istoty z piętnem zła wyciśniętym na pysku, która zaatakuje wasze jednostki.

Niniejszy rozdział zawiera podstawowe informacje na temat każdej jednostki. Mimo że nie możemy wydawać rozkazów sługom Ciemności (przynajmniej nie w trybie indywidualnym), to lepiej zapoznać się z ich możliwościami, co pomoże nam przewidywać ich zachowanie. W trybie dla jednego gracza występują dwie strony konfliktu, z których każda ma własne jednostki, a linią podziału jest granica między życiem a śmiercią. My dowodzimy jednostkami Światła, czyli żyjących, a komputer steruje poczynaniami Ciemności, czyli nieumarłych. Najlepiej zacząć od przeczytania tego rozdziału, a potem zapoznać się z treścią rozdziału 2 pt. „Taktyka prowadzenia walki,” w którym zawarto bardziej szczegółowe informacje na temat skuteczniejszych jednostek.



Rys. 1.1. Gra Myth składa się z 25 misji, ale trzeba je przechodzić po kolei.



## ŚWIATŁO (ŻYWI)

To właśnie te jednostki poprowadzimy do boju w trybie dla jednego gracza, a także w wielu grach wieloosobowych. Lepiej się do nich przyzwyczaić, bo w ten sposób dowiemy się, w jaki sposób dobrze ich używać, co niejednokrotnie uratuje nam życie, a przy okazji dostarczy wiele satysfakcji.

### Avatar

Avatar jest najprawdopodobniej najsilniejszą postacią po stronie żyjących. W grze Myth spotykamy się tylko z jednym avatarom, a jest nim król Alrik, będący zarazem postacią niezwykle istotną dla fabuły całej gry. Dzięki swojej niespotykanej inteligencji avatarowie potrafią przywoływać potężne sny i w ten sposób zadawać obrażenia jednostkom nieprzyjaciela. W grze Myth Alrik dysponuje tylko jednym snem – Snem Rozprasającym, który sprawia, że wrogowie wybuchają jeden po drugim, co przydaje się w późniejszej części gry.



Dostęp do zdolności Alrika uzyskujemy dopiero w drugiej połowie kampanii, od misji „Topiele z żelazem,” ale szybko się przekonamy, że w wielu sytuacjach pomoc króla okazuje się niezastąpiona. W trakcie gry dla jednego gracza avatar i jego Sen Rozprasający są wspaniałą alternatywą dla walki fizycznej. Avatarowie są niezwykle groźni w walce jeden na jednego, ale kiedy muszą stanąć do walki bezpośrednio z dwoma lub trzema jednostkami, szybko mogą stracić życie.

### Berserkerzy

Pochodzenie berserkerów można wywieść od samych korzeni gry Myth, której inspiracją był film Mela Gibsona pt. „Braveheart”. Berserkerzy bardzo przypominają szkockich wojowników, których w tym filmie zaprezentowano. Są to żołnierze uzbrojeni w ogromne miecze obusieczne, mają długie włosy i malują twarze w barwy wojenne.

Jednostki te najlepiej radzą sobie w walce wręcz. Jeśli jest ich wystarczająco dużo, szybko poradzą sobie nawet z dużą grupą zniewolenców lub myrmidonów. Gdy wysłaliśmy je do ataku na wroga, berserkerzy wpadają w szał i zaczynają szarżować z wysoko wzniesionymi mieczami. Jeśli uda się nam podejść z zaskoczenia bezdusznych, berserkerzy szybko zamienią ich w stos fioletowego pyłu.



A oto co mają do powiedzenia o berserkerach ludzie z firmy Bungie: „To nieustraszeni ludzie, których jedynym orężem jest obusieczny miecz. Ich odwaga jest tak wielka, że nie potrzebują nawet tarczy. Jedyńnym celem ich egzystencji jest wysłanie nieumarłych z powrotem w nieprzyjemny stan wynikający z porażenia na setki krwawych kawałeczków.”

### Krasnoludy

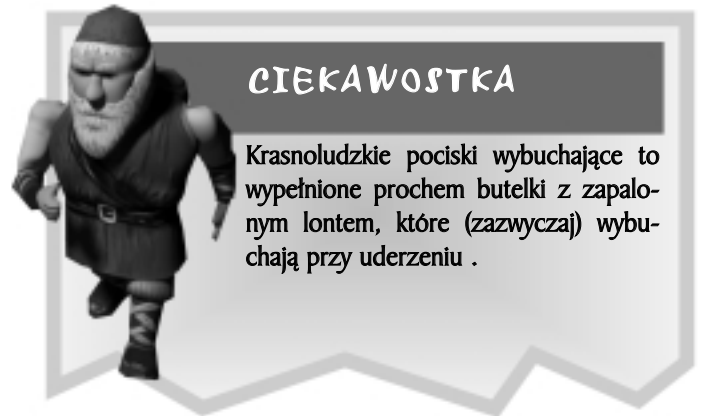
Według niektórych krasnoludy to najpotężniejsze jednostki podstawowe w grze Myth. Mają około metr dwadzieścia wzrostu, mają gęste brody i gburowaty charakter. Są zaprawieni w boju, niestety, jest ich niewiele. Krasnoludy mają kluczowe znaczenie strategiczne, gdyż dysponują nieograniczoną ilością wybuchających pocisków, którymi potrafią



miotać w nieumarłych, zadając im poważne obrażenia. Jeśli wybuchająca butelka wyląduje wśród grupy zniewolenców, lepiej schylić głowę, bo już niedługo w powietrzu będą latać rozzerwane strzępy ciał. Odpowiednio poprowadzony pojedynczy krasnolud może zdziśiatkować siły wroga.

Ale uwaga! To jeszcze nie wszystko! Na początku każdej misji krasnoludy zazwyczaj dysponują czterema bombami, które chowają w swoich sakwach. Bomby te mogą umieścić w dowolnym miejscu (po zaznaczeniu krasnoluda należy wcisnąć klawisz T). Jeśli następnie rzucimy z pewnej odległości pocisk wybuchający, to spowoduje on też wybuch bomby, zwielokrotniając w ten sposób obrażenia zadawane jednostkom wroga, które znajdują się w zasięgu. Jeśli położymy bomby na drodze nadchodzących oddziałów wroga, a potem zdetonujemy je, gdy te będą w zasięgu wybuchu, dla nieprzyjaciela będzie to druzgocący cios.

Słabą stroną krasnoludów jest, że nie poruszają się zbyt szybko i nieumarłe ghołe z łatwością mogą ich dopędzić. W dodatku nasi mali eksperci od materiałów wybuchowych często są ulubionym celem dla bezdusznych, a nawet więcej, są one ich głównym celem. Zazwyczaj mamy do dyspozycji niewielką liczbę krasnoludów; często jest ich dwóch.



### Olbrzymi leśni

Olbrzymi leśni to ogromne istoty, które stanowią dla sił Światła odpowiednik trów - równie trudno je zniszczyć. Główną bronią tych drewnianych potworów jest potężne kopnięcie, którym olbrzymi leśni potrafią niszczyć jednostki wroga. Grupa olbrzymów leśnych wysłana do ataku na hordę zniewolenców zostawi z nich tylko stertę ścierwa. W dodatku walka tych gigantów z wrogiem jest niezwykle widowiskowa, a obejrzenie zmagania olbrzymów leśnych z dużą grupą zniewolenców z pewnością dostarczy wam dużo frajdy. Podobnie jak w przypadku wszystkich innych jednostek, olbrzymi są o wiele skuteczniejsi, jeśli atakują grupą. Jeśli powinniśmy mieć nad wrogiem przewagę liczebną w stosunku 3:1.



### Łucznicy (Fir'Bołgowie)

Fir'Bołg to nie najłatwiejsza z nazw, dlatego w tym poradniku będę ich nazywał łucznikami. Łucznicy to niezwykle ważny element składowy sił Światła. Odpowiednio użyci, niejednokrotnie mogą przeważać szalę zwycięstwa na naszą korzyść. Mimo swoich niewątpliwych zalet, posiadają jednak także i słabe strony: nie potrafią walczyć wręcz, a je-





śli ich umiejętności mają być spożytkowane tak, by nie sprowadzać zagrożenia na nasze pozostałe jednostki, należy rozkazywać im bardzo ostrożnie.

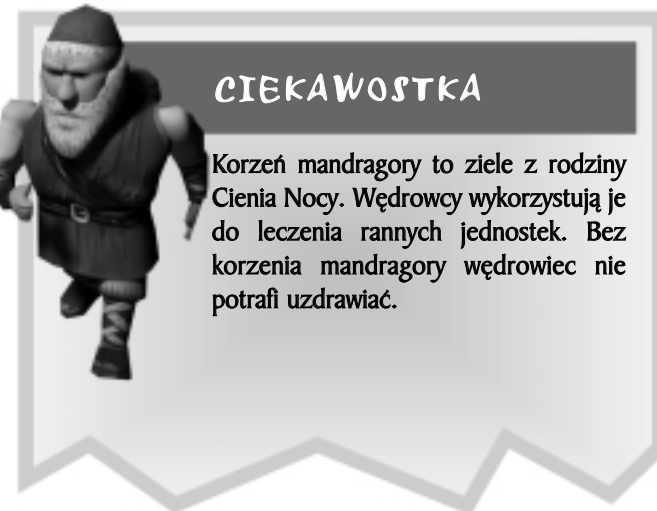
Łucznicy używają tradycyjnego łuku i strzał, za pomocą których potrafią trafić oddziały przeciwnika nawet z dużej odległości. Odpowiednia liczba tych jednostek może unieszkodliwić nacierające siły wroga zanim te zdążą się zbliżyć na tyle, by zagrozić naszym oddziałom. Trzeba jednak pamiętać, że w takim przypadku zawsze dobrze trzymać w odwodzie wojów, tak na wszelki wypadek.

## Wędrowcy

Wędrowcy to wsparcie duchowe naszych oddziałów. Poruszają się wolno i nie są zbyt skuteczni w natarciu, ale potrafią wytrzymać dużą ilość obrażeń i są wyposażeni w topór, którym w razie potrzeby potrafią się bronić. Jednostki te potrafią połączyć swoją moc magiczną z korzeniem mandragory (w swoich sakwach mają sześć takich korzeni) i w ten sposób wykonywać różne czynności specjalne. Wędrowcy potrafią zabijać istoty nieumarłe, gdyż na stworach tych lecznicze zazwyczaj właściwości korzenia mandragory wywierają przeciwny skutek. Jeśli na przykład wędrowiec spróbuje „uleczyć” zniewoleńca, nieumarły natychmiast zginie. Zasada ta odnosi się także do gry wieloosobowej, gdzie w jednej drużynie może się znaleźć wędrowiec i na przykład zmora (opisana poniżej). Jeśli ten pierwszy spróbuje użyć swoich magicznych zdolności, zmora zginie, zostawiając po sobie jedynie dwie sakwy z ropą. Sakwy te mogą potem zostać podniesione przez ghóli, którzy wykorzystają je w inny sposób (patrz rozdział 2 pt. „Taktyka prowadzenia walki”)

Wędrowcy mogą też leczyć inne żyjące jednostki. Gdy któraś z tych jednostek miotających zostanie ranna, wędrowiec może pomóc w potrzebie, dzięki czemu nie spada wartość bojowa oddziału. Wędrowcy potrafią także leczyć siebie, ale aby to zrobić, nie mogą być narażeni na bezpośredni atak wroga.

Jedynym ograniczeniem dobroczynnych umiejętności naszych medyków jest liczba korzeni mandragory. Warto pamiętać o tym, że jeśli wędrowiec zginie na polu walki, to pozostawia niewykorzystane korzenie w miejscu, w którym poległ. Mogą one potem zostać podniesione i użyte przez innego wędrowca.



### CIEKAWOSTKA

Korzeń mandragory to ziele z rodziny Cienia Nocy. Wędrowcy wykorzystują je do leczenia rannych jednostek. Bez korzenia mandragory wędrowiec nie potrafi uzdrawiać.

## Woje

Ci silni żołnierze, wyposażeni w zbroję, hełm i krótki miecz, to podstawowy skład naszej armii. W walce bezpośredniej woje radzą sobie zadziwiająco dobrze. Mają zdecydowaną przewagę nad słabszymi zniewoleńcami, z którymi zazwyczaj przychodzi im walczyć.



Idąc do walki, warto pamiętać o tym, że woje poradzą sobie nawet w starciu z siłami wroga (zniewoleńcami) mającymi przewagę liczebną wynoszącą ok. 30–35%. W grze dla jednego gracza woje zazwyczaj stanowią większość armii, dlatego najlepiej stosować szyki, które pozwalają najlepiej ich wykorzystać. Więcej informacji o wojach znajduje się w rozdziale 2 pt. „Taktyka prowadzenia walki.”

## Jednostki specjalne

Od czasu do czasu w misjach pojawiają się jednostki specjalne. Jednostką specjalną może być krasnolud lub łucznik, ale postać ta różni się od innych jednostek danego typu tym, że potrafi szybciej strzelać lub jest bardziej wytrzymała na obrażenia. Postacie tego typu pojawiają się na przykład w misjach „Synowie Myrgardu” (krasnoludzki tropiciel) oraz w misjach „Pięciu Czempionów” i „Ucieczka z Bariery.” Jeśli w misji pojawi się jednostka specjalna, powinniśmy za wszelką cenę maksymalnie wykorzystać jej zdolności i nie zapominać o jej ochronie.

## CIEMNOŚĆ (NIEUMARLI)

Nieumarli to nasi przeciwnicy (w trybie dla jednego gracza). Jeśli sami chcemy poprowadzić ich do walki, umożliwi to nam gra wieloosobowa. Warto zapoznać się z ich słabymi i silnymi stronami, co pozwoli nam potem opracować odpowiednią strategię walki. Zatkajcie zatem nos i załóżcie gumowe rękawice – za chwilę zanurzymy się w wypełniony ohydztwami świat Ciemnej Strony.

## Upiory

Jednostki te to niezwykle groźni przeciwnicy. Atakują, tworząc wysokoenergetyczną błyskawicę, wystrzeliwaną w kierunku wroga. Broń ta może w ciągu kilku sekund zdiesiątkować całe oddziały sił Światła.



Upiory można pokonać, stosując zwykłą broń, ale czasami trudność może sprawić samo podejście do nich. Można co prawda zabić upiora, wysyłając do ataku łuczników o lekko zwiększonym zasięgu łuku, ale należy działać szybko i atakować celnie, bo inaczej z łuczników zostanie przerażona kukurydza. Innym skutecznym sposobem jest wysłanie do walki szarżujących berserkerów (lub innych szybkich jednostek), gdyż upiory nie mogą atakować wroga, jeśli ten zbliży się na pewną odległość. Jeśli uda się nam odpowiednio zbliżyć do upiora, można go zabić, nie obawiając się porażenia błyskawicą.

Można powiedzieć, że gdy upiór ginie, uchodzi z niego powietrze. Jason James, główny programista gry, tłumaczy to w ten sposób: „upiór to istota z innego świata, która przyoblekła się w ciało ziemskiego stworzenia”. Wynika z tego, że upiór nie jest tak naprawdę nieumarłym. A szkoda – bo błyskawica jest naprawdę ekstra.



## Ghôle

Ghôle to odwieczni wrogowie krasnoludów. Jeśli wierzyć legendom, te dwie rasy toczyły ze sobą długie i krwawe wojny prawie od zawsze. Ghôle to najszybsze jednostki występujące w grze; potrafią doścignąć krasnoludów i są dla nich niezwykle groźne. Zaatakowane przez ghôle krasnoludy często nie zdążą rzucić swoich wybuchających pocisków i szybko kończą poszatkowane na kawałki.

Ghôle mają kilka specyficznych umiejętności. Potrafią podnosić sakwy z ropą, które zostawiają po sobie zmory. Jeden potwór może zabrać tylko jedną sakwę naraz (zmory zostawiają dwie sakwy), ale nawet jedna taka sakwa wystarczy, by sparaliżować lub nawet zniszczyć wielu wrogów. Ghôle potrafią też podnosić i rzucać wieloma przedmiotami: mieczami, głowami, rękami i sakwami.

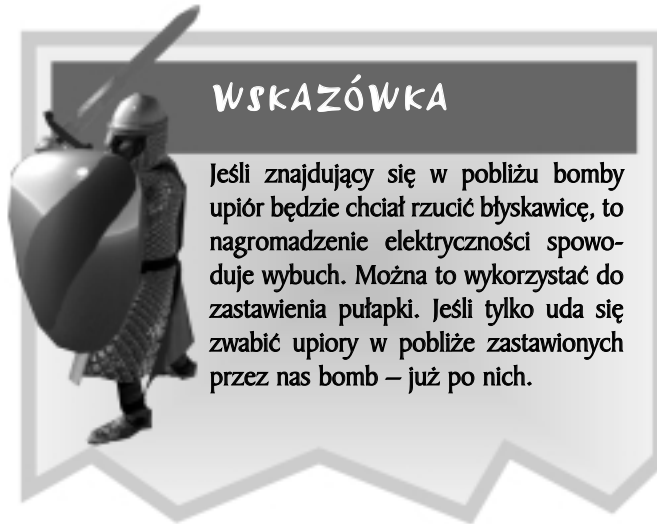
Ghôle to niebezpieczny przeciwnik. Są uzbrojone w ogromne topory i chodzą po polu bitwy, zbierając ręce i głowy swoich wrogów. Jak powiadają: „Jeśli mam w sakwie twoją odciętą głowę i obie odrąbane ręce, to znaczy że nie żyjesz!”. W czasie walki należy zapewnić krasnoludom ochronę przed ghólami.

## Myrmidoni

Myrmidoni to jednostki będące odpowiednikiem berserkerów, walczących po stronie Światła. Z wyglądu przypominają chodzące szkielety uzbrojone w potężny miecz. Poruszają się bardzo sprawnie, dlatego szybko potrafią się znaleźć przy wrogu (podobnie jak berserkerzy). Należy zachować niezwykłą ostrożność, jeśli myrmidoni znajdują się w pobliżu naszych krasnoludów lub łuczniczków, gdyż łatwo mogą roznieść ich w pył, zanim zdążymy się zorientować. W związku z tym zawsze powinniśmy trzymać w pobliżu naszych najcenniejszych jednostek (łuczniczków i krasnoludów) inne jednostki, które zapewnią im wsparcie.

## Cienie

Te ożywione trupy avatarów to niezwykle trudny przeciwnik. Zgodnie z oczekiwaniami, cień potrafi stosować Sny, a to nie jest najprzyjemniejsze. Sen Cienia to odpowiednik Snu Avatara. Oznacza to, że w wyniku jego działania jednostki znajdujące się blisko siebie jedna po drugiej wylatują w powietrze. Na szczęście przeciwników tych można spotkać dopiero w misji pt. „Ucieczka z Bariery.”



## Bezdušní

Bezdušní to jednostki nieumarłych będące z grubsza odpowiednikami łuczniczków. Różnią się od nich tym, że nie mają nóg, w związku z czym potrafią przemieszczać się w miejscach, w których łuczniczki są bezsilni (głębokie rzeki, strome wzgórza itp.). W przeciwieństwie do łuczniczków, bezdušní potrafią walczyć w zwarciu, używając przy tym włóczni (ale zazwyczaj wolą po prostu salwować się ucieczką).

Ich bronią jest kolczasta włócznia nasączona trucizną, która powoduje przejmujący ból, choć nie jest śmiertelna w skutkach. Jednak trafienie wieloma takimi włóczniami powoduje śmierć, dlatego lepiej trzymać się od nich z daleka. Warto wspomnieć o tym, że ku naszemu utrapieniu zapas zatrutych włóczni nigdy się nie wyczerpuje.

## Pajaki

Pajaki odgrywają ważniejszą rolę w grze wieloosobowej niż w trybie dla jednego gracza, ale zasługują, żeby im poświęcić kilka słów. W grze jednoosobowej stworzenia te od czasu do czasu wchodzą nam w drogę, lecz nie są sługami Ciemności. Jednak w grze wieloosobowej mogą one wejść w skład naszych oddziałów. Jeśli mają być użyte efektywnie, musimy dysponować liczną ich grupą. Pomimo tego, że łatwo je zabić, wystarczająca przewaga liczebna może zrównoważyć ten mankament, dlatego lepiej mieć się na baczności, jeśli atakują dużą grupą.

## Duże pajaki

Jak sama nazwa wskazuje, duże pajaki to po prostu więksi i bardziej krwiożerczy kuzyni zwykłych pajaków. Będziemy musieli się z nimi zmierzyć w misji pt. „Mistrzowie z Muirtheme.”

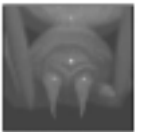
## Zniewoleńcy

Ci trupielycy są najmniej inteligentną grupą jednostek Ciemności, ale zarazem jest ich najwięcej. Są zbyt wolni i ślamazarni, by dobrze włądać mieczem, dlatego Upadli Władcy wypożyczyli im topory. Mimo że zniewoleńcy są w pewnym sensie odpowiednikiem wojów (obie te jednostki to jednostki podstawowe), to w starciu jeden na jeden woj złośliwiecowi skórze aż miło i bez trudu wysze z powrotem do grobu, z którego trupielec wylazi.

Trzeba jednak pamiętać, że zniewoleńcy zazwyczaj pojawiają się w dużych grupach, które są dla naszych oddziałów niemałym zagrożeniem. Na szczęście walczące po stronie Światła krasnoludy poruszają się trochę szybciej, dlatego mogą utrzymać nieumarłych na dystans i z łatwością ich zniszczyć.

## Trowy

Trowy to niewiarygodnie silne i dobrze zbudowane istoty, których podstawowym atakiem jest potężne kopnięcie. Jednym takim kopnięciem potrafią zabić kilka jednostek wroga jednocześnie. W związku z tym lepiej mieć się przed nimi na baczności. Istoty te są niezwykle wytrzymałe. Krążą nawet plotki o tym, że w obszarach podbiegunowych trowy potrafią





w nocy zamarnąć, a następnie nad ranem powrócić do życia – to się nazywa zaprawa!

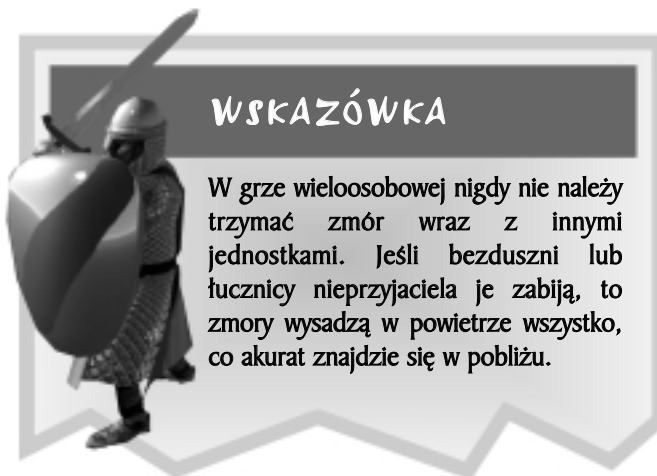
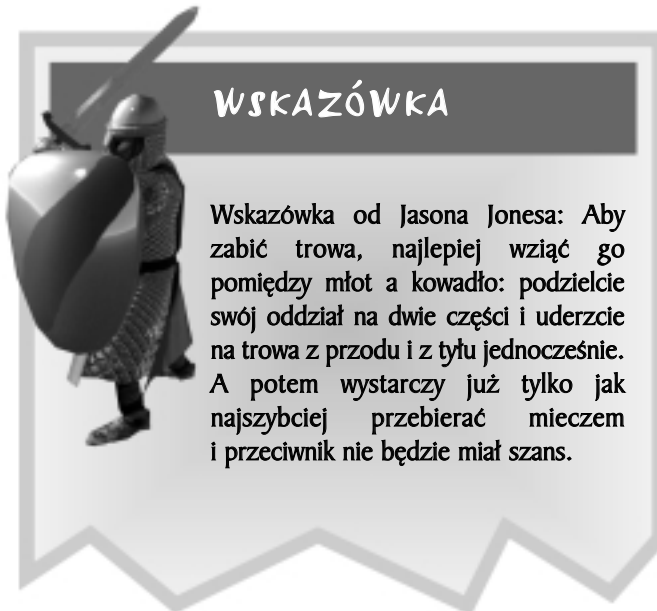
Na szczęście istnieje sposób na to, by poradzić sobie z trowami. Potrzeba do tego mocnego oddziału. Wystarczy po prostu rzucić na nie jednocześnie wszystko co mamy. Niewykluczone, że stracimy kilka jednostek, ale jeśli naszym berserkerom i wojom uda się otoczyć trowy, to ich zabicie powinno być kwestią czasu. Aby zabić trowa, mając do dyspozycji jedynie małe jednostki, trzeba go zająć ze wszystkich stron i szybko zaatakować.

### Zmory

Zmory to najohydniejsze ze wszystkich stworzeń nieumarłych. Krótko mówiąc, to chodzące bomby, wybuchające w pobliżu nieprzyjaciela. Siła wybuchu jest niezwykle duża, a wróg odnosi rany nie tylko od odłamków, ale i od trujących oparów, powstałych w wyniku detonacji. Opary te paraliżują wszystkie jednostki, których nie zniszczyła siła eksplozji.

Zmory poruszają się wolno, dlatego nasi łucznicy z łatwością mogą je zabić, gdy te będą jeszcze daleko. Mają one jednak tę cechę, że często próbują się podkraść w pobliże naszych jednostek, gdy nie mamy czasu zwracać na nie uwagi, dlatego lepiej dobrze śledzić położenie wrogich zmor.

W grze wieloosobowej wędrowcy potrafią rozpuszczać zmory, które zostawiają po sobie dwie sakwy z ropą. Ghóle mogą potem podnieść te sakwy i wykorzystywać je jak wybuchową broń biologiczną. Sakwy te są czasami o wiele efektywniej wykorzystywane przez niezwykle szybkie ghóle niż przez ślamazarne zmory.



## ŻYWIÓŁY

Myth to gra niepowtarzalna, a składa się na to wiele czynników. Jednym z nich jest połączenie w rozgrywce takich elementów, jak wiatr, deszcz i śnieg. Efekty pogodowe nie stanowią jedynie ulepszenia i urozmaicenia graficznego gry, ale wpływają także na wydarzenia na polu walki. Oczywiście, można grać, nie zastanawiając się nad tym faktem, jednak zrozumienie wpływu żywiołów na grę może dać nam przewagę, dzięki której zwyciężymy nawet najbardziej niebezpiecznego przeciwnika.



### WODA

Woda występująca w grze Myth zachowuje się podobnie jak ten żywioł w prawdziwym świecie – gasi ogień i sprawia, że niektóre tereny są niedostępne, ale oprócz tego ma kilka innych, równie ważnych właściwości. Na przykład jednostki brnące w wodzie poruszają się znacznie wolniej, a ich szybkość zależy od głębokości zbiornika wodnego, który starają się pokonać. Może się nawet okazać, że woda jest zbyt głęboka i jednostki nie będą w stanie przejść na drugą stronę. W takim przypadku jednostki nie będą próbowały popełnić samobójstwa i utonąć, ale spróbują obejść głębie. Istnieje pięć poziomów głębokości wody, a niektóre z nich są zbyt głębokie dla jednostek.

Jedynie nieumarli nie muszą się przejmować oddychaniem pod wodą; przecież w końcu oni już nie żyją! Właśnie dlatego wiele jednostek nieumarłych może pokonać dowolną głębie, a nawet ukryć się pod powierzchnią wody. Możemy się o tym przekonać już w pierwszej misji pt. „Kruczy Most,” w której cała horda zniewolenców wyłania się właśnie z nurtów rzeki, by zaatakować dwóch naszych wojów.

Nieumarli mogą też wykorzystywać zbiorniki wodne do obrony. Jeśli na przykład nasz krasnolud ściga jednostki nieumarłych, wystarczy tylko, że schronią się one w rzece lub w stawie, by cały pościg wziął w łeb. Krasnoludzkie pociski wybuchowe muszą przed wybuchem uderzyć o ziemię, a jeśli lądują w wodzie, nie wybuchają. Może to być przyczyną frustracji, ale jeśli to nas gonią krasnoludy przeciwnika, będziemy wdzięczni za taką możliwość uniknięcia rzezi.

### ŚNIEG

Śnieg nie wpływa zbyt mocno na rozgrywkę, ale może ugasić krasnoludzkie pociski wybuchowe, zanim zdążą one spaść na ziemię (rysunek 1.2). Oprócz tego, jeśli pada śnieg, to pewnie jest go też dużo na ziemi, a to jeszcze bardziej zmniejsza szansę, że krasnoludzki pocisk wybuchnie. W takim wypadku nie należy zbyt mocno polegać na tym, że każdy pocisk wyrzuci wśród oddziałów wroga zniszczenia, bo możemy skończyć półtora metra pod ziemią. Jedynym sposobem na uchronienie się przed taką sytuacją jest kilku krasnoludów rzucających pociski w tym samym momencie.

### DESZCZ

Deszcz ma podobny wpływ na grę jak śnieg, z tym że o wiele częściej gasi lonty pocisków wybuchających. Z drugiej jednak strony, deszcz raz pada, a raz nie, dlatego od czasu do czasu w wyjątkowo „wilgotnych” misjach będziemy mogli od czasu do czasu bardziej polegać na materiałach wybuchowych.





RYSUNEK 1.2. : Śnieg często gasi lont krasnoludzkich pocisków wybuchowych.

Ciekawostką dotyczącą graficznej strony gry Myth jest fakt, że każda kropla deszczu i każdy płatek śniegu to osobny trójwymiarowy obiekt, dlatego każdy z nich poddaje się prawom grawitacji i wpływowi wiatru. Może się to wydawać nieistotne, ale jeśli opady deszczu uratują Was przed pociskiem rzuconym przez wrogiego krasnoluda, będziecie dziękować programistom za pracę, którą włożyli w tak dokładne oddanie realizmu pola walki.

## WIATR

Gracz w grze Myth nie ma absolutnie żadnej kontroli nad wiatrem, ale ten element pogody ma jedynie pośredni wpływ na grę. Co prawda podmuchy wiatru wpływają na padający śnieg lub deszcz, ale nie mają żadnego wpływu na miotane przez krasnoludów pociski ani na strzały łuczników. Generalnie można się pokusić o stwierdzenie, że poza efektem wizualnym wiatr nie odgrywa żadnej ważnej funkcji w grze.



## TEREN

Co prawda różnorodne typy terenu nie mają dużego wpływu na rozgrywkę, ale mimo to warto wspomnieć nawet te delikatne aspekty, w których teren może rzutować na przebieg gry.

### PUSTYNIA

Pustynia to środowisko pozbawione wody, co widać na rys. 1.3. Rzadziej niż gdzie indziej można tu spotkać pagórki i wzgórza (tereny, które mogłyby wykorzystać łucznicy i krasnoludy). Jednak to gorące i suche środowisko doskonale odpowiada krasnoludom, które wreszcie nie muszą się zbytnio martwić tym, że ich pociski mogą nie wybuchnąć. Po kilku misjach rozegranych w deszczu lub w śniegu pustynia to dla nas prawdziwa gratka – zwłaszcza jeśli lubimy wysadzać oddziały przeciwnika w powietrze.



RYSUNEK 1.3. : Na pustyni nie uświadczymy wody... i to chyba wszystko, co można o niej powiedzieć.

### MOKRADEŁA

Poza tym, że na mokradłach zazwyczaj występuje dużo wody, ten typ terenu nie wpływa w inny sposób na poruszanie się jednostek ani na żaden inny aspekt gry. Trzeba jednak pamiętać, że woda spowalnia przemieszczające się jednostki i zapewnia ukrycie niektórym nieumarłym, dlatego w misjach, których akcja rozgrywa się na bagnach i mokradłach, trzeba zachować zwiększoną ostrożność.



## ZAMARZNIĘTA TUNDRA

Można by oczekiwać, że zimno i śnieg sprawią, że nasze oddziały będą słabsze lub mniej sprawne niż w bardziej sprzyjających warunkach pogodowych, jednak tak nie jest. Spowita śniegiem tundra wpływa na przebieg rozgrywki jedynie w ten sposób, że śnieg gasi lonty krasnoludzkich pocisków, dlatego ciężko polegać na ich sile ognia w czasie ważnej bitwy. Szczerze mówiąc, krasnoludy są w tych warunkach na tyle mało efektywne, że w czasie bezpośredniego starcia nie ma sensu zajmować się nimi, a lepiej zatroszczyć się o dobre wykorzystanie pozostałych jednostek.

Kolejną cechą pokrytego śniegiem krajobrazu jest fakt, że podobnie jak w przypadku pustyni, nie ma tam zbyt wielu elementów terenu ułatwiających orientację. Dlatego zdecydowanie należy korzystać z mapy sytuacyjnej (można ją włączyć klawiszem Tab). Trzeba pamiętać, że zdeorganizowana armia jest o wiele bardziej narażona na ataki nieprzyjaciela.

## JASKINIE

Jaskinie stanowią jedynie urozmaicenie graficzne misji. Występują jedynie w nielicznych misjach, dlatego nie warto poświęcać im zbyt wiele miejsca. Poza tym, że jest tam ciasniej, walka wewnątrz jaskini nie różni się zbyt wiele od walki na otwartym polu.

## BŁOTNISTA JAMA

Błotnista Jama to nazwa mapy do gry wieloosobowej, ale w tym poradniku będę tak określał wszystkie mapy z przelotnymi opadami deszczu. Mapy takie zasługują na szczególną uwagę w związku z tym, że ich teren ma duży wpływ zarówno na przebieg rozgrywki w trybie dla jednego gracza, jak i w grze indywidualnej. Jeśli opady deszczu są przelotne, to podczas deszczu najlepiej zaplanować taktykę i ustawić jednostki, a po ustaniu opadów wykorzystać w pełni umiejętności krasnoludów. Rozpoczęcie i zakończenie deszczu jest ustalane losowo, ale zazwyczaj od czasu do czasu występują co najmniej minutowe (a czasami dłuższe) przerwy w opadach. To właśnie te przerwy powinniśmy w pełni wykorzystać. Jeśli potrafimy wziąć pod uwagę wpływ deszczu na rozgrywkę, a nasz przeciwnik nie jest tego świadomy, mamy nad nim dużą przewagę.

## INNE CIEKAWOSTKI

Myth to nie tylko szereg bitew połączonych fabułą, ale także wciągające doświadczenie, na którego sukces składa się szereg niuansów. Jednym z takich niuansów jest Magiczny Łuk. Łuk Petryfikacji (znajdujący się w Kopalniach Srebra) pozwala łucznikowi jednym strzałem zamieniać niektóre istoty w kamień. Niestety, nie wszyscy wrogowie są na jego moc podatni, a w dodatku dysponujemy jedynie ograniczoną liczbą strzał, dlatego należy z nich korzystać z rozwagą.

## PRZEDMIOTY

Większość przedmiotów i relikwii występujących w grze umieszczono tam w związku z rozwojem fabuły. W związku z tym artefakty te nie mają specyficznych właściwości – by ukończyć daną misję, wystarczy je tylko odnaleźć (lub uratować).





Pomimo oczywistych podobieństw do innych gier należących do tego gatunku (i do pierwszej części), Myth jest grą bardzo skomplikowaną. Aby zapewnić sobie zwycięstwo, należy wykazać się dokładnym planowaniem i przygotowaniem taktycznym, a w dodatku trzeba jeszcze te plany wcielić w życie. Opanowanie subtelnych aspektów gry może czasami przeważać szalę zwycięstwa na naszą stronę i uchronić przed sromotną porażką. W poniższym rozdziale znajdziecie wskazówki, jak wykorzystać każdą z jednostek do maksimum. Postaram się też pomóc Wam w zrozumieniu tego, jak połączyć te wszystkie małe elementy, by zwycięstwo przychodziło Wam łatwiej.

## MATERIAŁY WYBUCHOWE

Materiały wybuchowe i jednostki, które potrafią ich używać to decydujące czynniki zwycięstwa. Graczy, którzy nie wykorzystują ich w odpowiednim stopniu, szybko spotka porażka. Poza zaletami strategicznymi, efekty środków wybuchowych są niezwykle widowiskowe! To między innymi dzięki nim Myth jest jedną z najbardziej wciągających gier komputerowych wszech czasów, a jeśli mi nie wierzycie, spójrzcie tylko na tę ziemię falującą po wybuchu zmory i części ciała wylatujące w powietrze po tym, jak Wasz krasnolud wrzuci swój pocisk w tłum zniewoleńców! Ale plama!

Poniżej zamieszczone zostały wszystkie informacje o materiałach wybuchowych potrzebne do skutecznego planowania taktyki (a także kilka wiadomości niekoniecznie potrzebnych).

### ZMORY

Zmory to ślamazarne istoty nieumarłe, noszące w swoim ciele wybuchowe sakwy z ropą. W wyniku eksplozji z sakw tych wydostaje się różowa chmura toksycznych oparów, a wszystkie jednostki, które znajdują się w jej zasięgu, zostają sparaliżowane i odnoszą obrażenia.

Zmory są niebezpieczne z dwóch powodów. Po pierwsze, można je porównać do chodzących bomb, które eksplodują w pobliżu naszych jednostek. Wybuchy te to jedne z najbardziej widowiskowych efektów graficznych w grze; można nawet zaobserwować falę wybuchu, która rozchodząc się, powoduje fałdowanie ziemi. Trzeba przyznać, że czasami warto spowodować wybuch zmory tylko po to, by móc podziwiać jego efekty. Po drugie, zmory są chodzącymi magazynami sakw z ropą (w grze wieloosobowej) – patrz rys. 2.1.



RYSUNEK 2.1. : Wędrowiec „uzdrawiający” (rozkładający) zmorę.

### Sakwy z ropą

W związku z tym, że zmora jest istotą nieumarłą, wędrowiec może ją unieszkodliwić, jeśli spróbuje ją wyleczyć (wędrowiec i zmory mogą walczyć po jednej stronie w grze wieloosobowej). Po co to robić? Otóż po „wyleczeniu” zmora rozplynie się w powietrzu, zostawiając po sobie dwie wybuchowe sakwy z ropą. Te sakwy (patrz rys. 2.2) można potem wykorzystać. Trzeba jednak pamiętać, że sakwy z ropą mogą zostać podniesione jedynie przez ghóle, dlatego jeśli nie mamy takich jednostek w swoich szeregach, sakwy na nic się nam nie przydadzą.

Wielu doświadczonych graczy używa swoich zmór tylko po to, by je zdeintegrować i zdobyć sakwy z ropą –00 dzieje się tak dlatego, że wolno poruszające się zmory są podatne na ataki wrogich łuczników i krasnoludów. Jeśli spróbujemy podprowadzić zmorę do jednostek nieprzyjaciela, jego łucznicy prawie na pewno ją wcześniej zlikwidują, a żadna z jednostek nieprzyjaciela nie odniesie obrażeń.



## Zmora jako broń

Co prawda z powodu swojej ślamazarności zmora nie jest bronią idealną, ale jeśli uda się nam podprowadzić ją niepostrzeżenie w pobliże oddziałów nieprzyjaciela, efekty wybuchu mogą być naprawdę imponujące. Kluczem do sukcesu jest w tym przypadku odwrócenie uwagi przeciwnika. Najłatwiej wykonać taki manewr w trakcie rozgorzałej bitwy w starciu bezpośrednim.

W bezpośrednim starciu wyrównanych sił zwycięzcą zostaje gracz, który lepiej potrafi zarządzać swoimi jednostkami, a to wymaga dużo skupienia i uwagi. Właśnie dzięki temu operacja przemylenia naszych zmór w pobliżu jego jednostek może się udać – gdy przeciwnik będzie się koncentrował na odpieraniu naszego ataku, wystarczy podprowadzić zmorę pod jego oddziały i zaatakować (rys. 2.3). Wystarczy jedna eksplodująca zmora, by zamienić groźny przed chwilą oddział w zupę pomidorową z drobno siekanych pomidorów.



Osobiście rozpoczynam atak na nieprzyjaciela połową jednostek, które normalnie rzuciłbym do frontального ataku, a w tym samym czasie podprowadzam wolno zmorę pod pozycje wroga. Choć moje siły są słabsze od oddziałów nieprzyjaciela, wróg nie może zlekceważyć natarcia, dlatego najprawdopodobniej wykorzysta do obrony większość swoich jednostek. Moja armia zacznie przegrywać bitwę, ale osiągnąłem swój cel – siły wroga są skupione na jednym obszarze. Kiedy już wszystko wskazuje na to, że przegrałem, i przeciwnik zaciera ręce, pojawia się moja zmora i wysadza w powietrze wszystko wkoło, niszcząc za jednym zamachem większość jednostek wroga. Ja wciąż mam połowę swojej armii, a ocalałe po wybuchu jednostki przeciwnika są poważnie ranne.

Oczywiście, taki manewr nie zawsze zakończy się powodzeniem, a decydując się na jego wykonanie, musimy się liczyć z dużym ryzykiem, ale jeśli wszystko się uda, sukces mamy w garści.

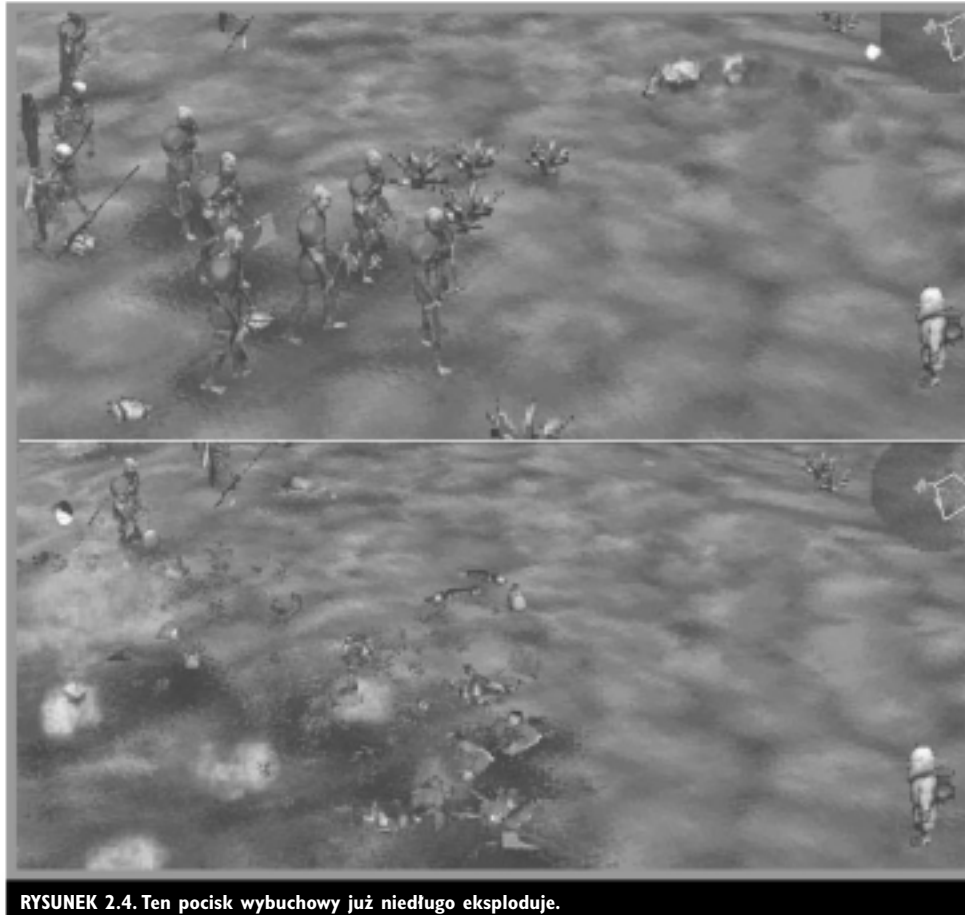
## KRASNOLUDY

Ci mali, ale krzepcy wojownicy to nasi eksperci od materiałów wybuchowych. Każdy z nich dysponuje nieograniczonym zapasem pocisków wybuchających oraz niesie w plecaku cztery bomby (czasami więcej). Jeśli się je odpowiednio wykorzysta, to połączona ich siła może z łatwością przeważać szalę zwycięstwa – albo na naszą stronę, albo na stronę przeciwnika. Niejeden niezdarny gracz wrzucił pocisk wybuchający w sam środek własnych jednostek, niszcząc tym samym jakiegokolwiek nadzieje na zwycięstwo.

## Pociski wybuchowe

Pociski wybuchowe, miotane przez krasnoludy, to po prostu szklane butelki wypełnione prochem, w których szyjki wetknięto kawałek szmaty, spełniający rolę lontu. Wyrzucone w powietrze, lecą z gracją, ciągnąc za sobą chmurę dymu (rys. 2.4). Przy zderzeniu z gruntem pociski te mogą, ale nie muszą, wybuchnąć, a zależy to od kilku czynników, jak na przykład deszczu, śniegu i wody. Im rześniej pada deszcz lub im gęstsze są opady śniegu, tym mniejsza szansa na to, że rzucony pocisk eksploduje. Ale czasami nawet mały deszczyk może zniweczyć nasze plany.

Butelki są zaprojektowane w taki sposób, że po uderzeniu o ziemię eksplodują od razu lub odbijają się, przemieszczając trochę dalej. Czasami można zauważyć, jak krasnolud, próbując trafić cel znajdujący się poza zasięgiem rzutu, spróbuje mimo to rzucić pocisk, licząc na to, że odbije się on od ziemi i w ten spo-



**RYSUNEK 2.4.** Ten pocisk wybuchowy już niedługo eksploduje.

sób dotrze do celu. W takim przypadku istnieją trzy możliwości: butelka z prochem może się odbić od ziemi, eksplodować zanim się odbije lub odbić się, ale potem nie wybuchnąć. Właśnie ta niepewność jest jedną z rzeczy, dzięki którym Myth jest taki wciągający.

## Bomby

Bomby to jeden z najpotężniejszych (i najbardziej wszechstronnych) składników arsenału dostępnego w grze. Czasami jedna dobrze podłożona bomba może oznaczać różnicę między zwycięstwem a porażką. Niestety, ten typ uzbrojenia ma też swoje wady. Po pierwsze, jedynymi jednostkami wyposażonymi w bomby są krasnoludy (mogą udźwignąć do ośmiu bomb). Po drugie, aby bombę zdetonować, należy rzucić w jej pobliżu pocisk wybuchający. Trzeba jednak pamiętać, że poza tym najpopularniejszym sposobem detonowania bomb istnieją też inne.

## DESZCZ: Gaszenie lontów

Możecie mi uwierzyć lub nie, ale duże opady mają jedną ogromną zaletę. Choć deszcz lub śnieg gasi lont pocisków wybuchowych miotanych przez krasnoludy, to same pociski zbierają się w jednym miejscu. Kiedy opady się skończą, zebrane w ten sposób pociski są już gotowe do detonacji. Jeśli natrafimy na zmienną pogodę, w czasie której będzie padać z przerwami, można w ten sposób uskładać kilka niewybuchów w jednym miejscu. Nie trzeba chyba tłumaczyć, jaką siłę wybuchową tworzy kilka pocisków eksplodujących w jednym momencie.

Kiedy przestanie padać wystarczy zwabić wroga w pobliże składowanych pocisków i rzucić w niego pocisk wybuchowy. Buuum! Taka strategia przynosi szczególnie widowiskowe efekty w grze wieloosobowej „Ostatni na wzgórzu.” Wystarczy uskładać niewybuchy w pobliżu flagi. Kiedy czas gry będzie się już kończył, wystarczy wysadzić wszystkie jednostki wroga w pobliżu i przejąć kontrolę nad wzgórzem.

W uproszczeniu można powiedzieć, że bomby to po prostu sakwy wypełnione prochem, o mocy porównywalnej z mocą miotanego pocisku wybuchowego (tak przynajmniej twierdzą ludzie z Bungie). W praktyce można jednak zauważyć, że wybuch bomby może spowodować nawet większe obrażenia niż eksplozja pocisku.

Zazwyczaj najlepiej podłożyć bomby na drodze przeciwnika, tak jak to przedstawiono na rys. 2.5. Gdy horda nieprzyjaciela będzie się do nas zbliżać, wystarczy tylko rzucić jeden pocisk, by rozerwać wroga na małe kawałeczki, jeszcze zanim będzie mógł zagrozić naszym jednostkom. Dobre jest w tym to, że ułożone blisko siebie bomby będą wybuchać jedna po drugiej, niszcząc przy okazji całe zastępy jednostek nieprzyjaciela. Wykorzystywanie tego elementu arsenału przynosi dużą satysfakcję, zwłaszcza jeśli uda się nam w ten sposób unieszkodliwić większą część oddziałów kolegi (w grze wieloosobowej).



RYSUNEK 2.5. Jeśli ktoś je zdetonuje, to te bomby mogą się stać poważnym zagrożeniem.

Wadą bomb jest to, że równie łatwo jak oddziały wroga, można nimi zniszczyć własne jednostki. Jeśli któryś z krasnoludów zostanie zabity, niesione przez niego bomby pozostają na ziemi w miejscu, gdzie poległ. W grze wieloosobowej, jeśli przeciwnik rzuci w pobliże pocisk wybuchowy lub upiór użyje swojej błyskawicy, może to spowodować wybuch. Jeśli nam się coś takiego przydarzy, można tylko obserwować, jak to, co zostało z naszych jednostek, zostaje rozrzucone po całej okolicy. Jeśli zdarza się to często, można urozmaicić sobie czas, próbując przewidzieć, gdzie poszczególne wylądują.

W niektórych misjach należy użyć bomb do wysadzenia pewnych obiektów na mapie. Na przykład w misji pt. „Rzeka krwi” musimy użyć bomb, by zniszczyć bramę do miasta. W tym celu należy wykorzystać prawie wszystkie dostępne ładunki!

Co prawda dzięki tym składnikom arse-



nału można czasami przechylić szalę zwycięstwa na swoją korzyść nawet w beznadziejnej na pierwszy rzut oka sytuacji, ale trzeba zachować szczególną ostrożność, bo równie dobrze mogą się one stać przyczynkiem do zagłady własnych oddziałów.

## GHÓLE

Ghóle mogą podnosić, a potem używać wybuchowych sakw z ropą, co pokazano na rys. 2.6. Choć zazwyczaj rzucone przez ghóla sakwy z ropą wybuchają, to nie można być tego zupełnie pewnym. Zaletą tego typu uzbrojenia jest fakt, że na wybuchowość sakw nie ma wpływu deszcz ani śnieg, a ich eksplozja wystarczy, by zdetonować leżący pocisk wybuchowy lub bombę, dlatego zawsze dobrze mieć pod ręką przynajmniej jedną sakwę z ropą.



RYSUNEK 2.6. Ten ghól właśnie rzucił sakwą z ropą w grupę niczego nie podejrzewających fuczników.



## BROŃ MIOTANA

Broń miotana charakteryzuje się tym, że atakujący nie musi znajdować się w bezpośrednim sąsiedztwie wroga, by go zranić. W grze Myth do jednostek dysponujących bronią miotaną należą łucznicy, bezduszni, krasnoludy i ghóle. Krasnoludy i ghóle zostały opisane w rozdziale pt. „Materiały wybuchowe”, dlatego tutaj ograniczę się jedynie do opisu łuczników i bezdusznych.

## ŁUCZNIICY

Łucznicy używają tradycyjnego łuku i szyją strzałami na dużą odległość, ale jeśli wróg rozpocznie z nimi walkę bezpośrednią, nie mają większych szans. Na szczęście łucznicy poruszają się dość szybko i potrafią zachować odpowiednią odległość od jednostek wroga, a niektóre, jak na przykład zniewoleńców, z łatwością prześcigną. Jeśli dojdzie do walki łuczników ze zniewoleńcami, to ci drudzy nie mają szans. Wystarczy tylko, by łucznicy oddalili od zniewoleńców się na pewną odległość, a potem rozpoczęli ostrzał. I tak w kółko. Niestety, nie zawsze jest to takie proste.

Tak jak w przypadku innych jednostek, na skuteczność łucznika ma wpływ doświadczenie. Im więcej zabitych jednostek będzie miał na swoim koncie, tym jego strzały będą celniejsze i tym szybciej będzie strzelać. Jeśli wróg znajdzie się jednak zbyt blisko naszych speców do łuku i strzał, powinniśmy dwukrotnie kliknąć zagrożonego łucznika, a zacznie się on bronić.

Doświadczeni łucznicy znacznie przewyższają skutecznością tych, którzy stawiają pierwsze kroki na polu bitwy, dlatego dobrze na początku każdej misji pozwolić tym drugim zabić kilka jednostek wroga. Grupa ośmiu łuczników, z których każdy ma na koncie trzy lub cztery



### WSKAZÓWKA

Jason Jones radzi: **Zawsze rzucajcie sakwy z ropą bezpośrednio we wroga, a nie na ziemię przed nim. Dlaczego? Nawet jeśli sakwa nie eksploduje przy uderzeniu w jednostkę, zawsze pozostaje szansa, że do detonacji dojdzie, gdy sakwa spadnie na ziemię.**



### WSKAZÓWKA

Bez względu na to, czy dysponujemy bezdusznymi, czy łucznikami, zawsze należy ich ustawiać przynajmniej na tym samym poziomie, co jednostki miotające wroga. Pięciu łuczników stojących u stóp wzgórza, na którego szczycie znajdują się bezduszni, nie ma wielkich szans na zwycięstwo. To proste prawo fizyki – w górę trudniej wysłać strzały. Ta przeklęta grawitacja!

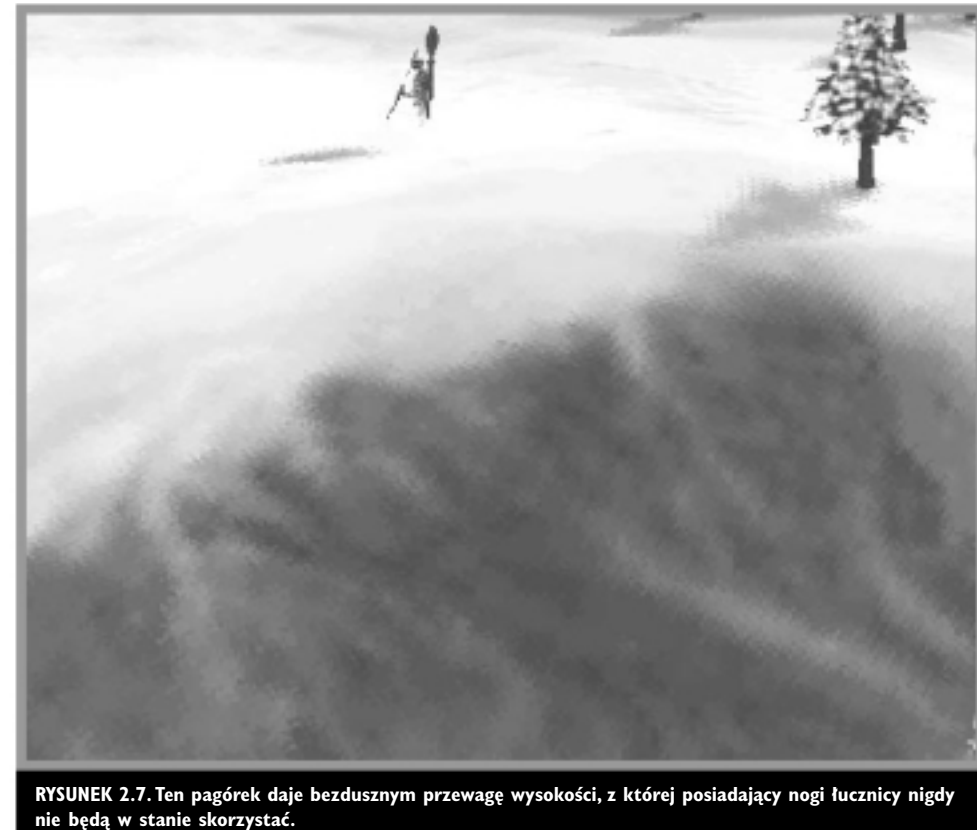


jednostki wroga, to oddział, z którym trzeba się liczyć. Nawet szybkie ghóle nie będą się w stanie do nich zbliżyć na tyle, by zadać im jakiegokolwiek rany.

## BEZDUSZNI

Bezduszni charakteryzują się podobnymi cechami co łucznicy, za wyjątkiem przemieszczania się. I nie chodzi tu o szybkość, ale o fakt, że bezduszni nie żyją. W związku z tym latają nad ziemią, co pozwala im przebyć nawet głębokie rzeki i dostać się w inne miejsca niedostępne dla innych jednostek, na przykład na strome wzniesienia (rys. 2.7). Trzeba pamiętać, że jednostki miotające, znajdujące się na wzniesieniach, mają znaczną przewagę nad innymi jednostkami. Można to wykorzystać w niektórych misjach gry wieloosobowej.

## MAGIA



**RYSUNEK 2.7.** Ten pagórek daje bezdusznym przewagę wysokości, z której posiadający nogi łucznicy nigdy nie będą w stanie skorzystać.

W grze Myth pojawiają się dwie kategorie „magii” - naturalne zdolności i Sny. Wędrowcy na przykład wykorzystują swoje naturalne umiejętności (w połączeniu z korzeniami mandragory), by leczyć rannych wo-

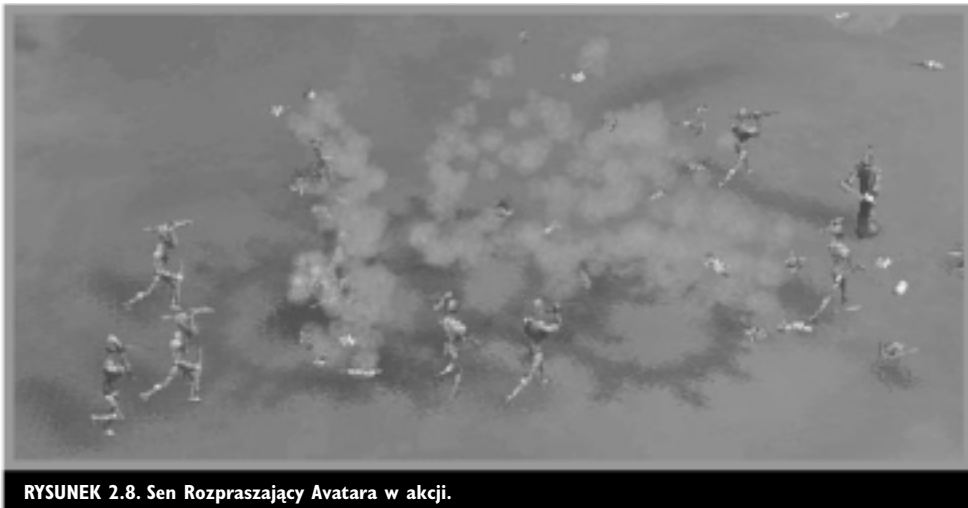




jów lub zabijać istoty nieumarłe. Błyskawice miotane przez upiory także powstają dzięki ich naturalnym umiejętnościom. Także niektóre odmiany broni używane w grze mają magiczne właściwości (na przykład Łuk Petryfikacji). Wiele niezwykle widowiskowych efektów magicznych i zaklęć powstaje w wyniku wykorzystania Snów, jednak umiejętność tę posiada jedynie kilka postaci. Na szczęście także i my będziemy mieli możliwość z nich skorzystać.

### SEN ROZPRASZAJĄCY (AVATARA)

Sen ten to domena Alrika, avatara, którym możemy pokierować w misji pt. „Topiele z żelazem.” Sen Rozpraszający razi każdą trafioną jednostkę z mocą bomby, dlatego doskonale nadaje się do zwalczania dużych grup jednostek nieprzyjaciela. Sen ten działa z mocą materiału wybuchowego na jednostkę, na którą zostanie rzucony, ale na tym nie koniec. Jeśli w pobliżu znajduje się inna jednostka wroga, także i ona zostanie wysadzona (Rysunek 2.8). Wszystkie jednostki znajdujące się w pewnej odległości od drugiej eksplodującej jednostki także zostaną wysadzone w powietrze, i tak dalej. Jeśli jednostki wroga znajdują się blisko siebie, to w ten sposób można je łatwo unieszkodliwić. Użycie tego Snu na dużej grupie myrmidonów przypomina produkcję prażonej kukurydzy. Trzeba jednak pamiętać o jednym: jeśli jednostki wroga znajdują się zbyt blisko naszych żołnierzy, to i oni staną się częścią „lontu” i wybuchną, a w najlepszym razie odniosą poważne obrażenia.



RYSUNEK 2.8. Sen Rozpraszający Avatara w akcji.

### SEN CIENIA

Sen Cienia przypomina mniej więcej Sen Rozpraszający avatara. Jeśli zbliżymy się zbyt blisko do cienia, może on w parę chwil zniszczyć całą grupę naszych jednostek. Taktyka zwalczania cieni polega na tym, by rozproszyć nasze jednostki na tyle, żeby Sen nie mógł się rozprzestrzenić. Po śmierci Sen zostawia świecące na zielono kule – to niewykorzystane ładunki Snu. Jeśli przez przypadek zdetonujemy jedną z nich, to efekty eksplozji będziemy mogli oglądać, ale już z zaświatów.



## PRZEMIESZCZANIE JEDNOSTEK

W przeciwieństwie do takich gier jak Warcraft czy Command & Conquer, Myth to naprawdę gra taktyczna. Tutaj zwycięstwo nie zależy od zarządzania surowcami, ale od najlepszego wykorzystania dostępnych jednostek. A jedynym sposobem na to, jest zastosowanie odpowiedniej taktyki.

W ten sposób zwykle przemieszczanie oddziałów staje się niezwykle ważną częścią prowadzenia walki. Jeśli nie opanujemy trudnej sztuki manewrowania swoimi jednostkami, najprawdopodobniej czeka nas sromotna klęska. W trudniejszych misjach (zarówno w trybie indywidualnym, jak i w grze wieloosobowej) trzeba się wykazać intuicyjnym wręcz zarządzaniem oddziałami, dlatego właśnie tę umiejętność powinniśmy osiągnąć jako pierwszą. Może się to wydawać trudne, ale podobnie jak z nauką jazdy na rowerze – jeśli raz się tego nauczymy, to już tego nie zapomnimy.

### TWORZENIE GRUP

Tworzenie grup to prawdopodobnie najważniejszy element zarządzania jednostkami w grze Myth. Aby utworzyć grupę, należy zaznaczyć jednostki, które mają wejść w jej skład, a następnie wcisnąć (i przytrzymać) klawisz Alt i jeden z klawiszy od 0 do 9 (w przypadku komputera Macintosh zamiast klawisza Alt wciskamy i przytrzymujemy klawisz Command). Można w ten sposób utworzyć do 10 grup, dzięki czemu szybko można wydawać rozkazy dokładnie tym jednostkom, które w danej chwili potrzebujemy (rys. 2.9).

Wielu graczy na początku każdej misji, jeszcze przed wyruszeniem do boju, grupuje swoje oddziały, dzieląc je na poszczególne typy jednostek. Dzięki przyporządkowaniu do osobnych grup łuczników, krasnoludów, wojów i berserkerów, można potem zaznaczyć każdą z tych grup wciskając kombinację klawiszy Alt i klawisz od 0 do 9 przydzielony danej grupie (w przypadku komputera Macintosh zamiast klawisza Alt wciskamy klawisz Command). W ten sposób, nawet jeśli nasze oddziały rozproszą się na polu bitwy, będzie je łatwo wybrać i przydzielić odpowiednie zadanie. Zarządzanie grupami to warunek mający niezwykle ważne znaczenie w osiągnięciu zwycięstwa, dlatego należy się szybko zapoznać z jego zasadami i opanować to w praktyce. Szczegółowy opis tworzenia i wybierania grup znajduje się w podręczniku do gry, dlatego jeśli będziemy mieli z tym jakieś problemy, powinniśmy jeszcze raz dokładnie przeczytać odpowiedni rozdział.

### SZYKI

Kiedy już opanowaliśmy tworzenie i wybieranie grup, możemy przystąpić do tworzenia szyków. Jest to niezwykle ważne, gdyż duże grupy jednostek poruszające się bez odpowiedniego szyku po prostu mieszają się ze sobą i wzajemnie sobie przeszkadzają.

Na przykład brak wyznaczonego szyku może spowodować, że łucznicy znajdujący się w pierwszych szeregach będą rażeni strzałami przez swoich kompanów z tylnich linii, a tego z pewnością byśmy nie chcieli. Dlatego jeśli nie chcemy, by nasze oddziały wyrządzały sobie nawzajem krzywdę, należy ustawić je w szyku. Aby to zrobić, należy po zaznaczeniu grupy wcisnąć jeden z klawiszy od 0 do 9. Kiedy potem klikniemy w miejscu docelowym, zaznaczona grupa ustawi się tam w wyznaczonym szyku.





RYSUNEK 2.9. Tworzenie grup to kluczowy element zarządzania oddziałami.

Dzięki szybkiemu określeniu szyków można przeprowadzić tak ważne manewry, jak koncentracja lub rozproszenie oddziałów, a także, zamiast atakować watahą pospolitego ruszenia, przeprowadzić precyzyjny atak. Do wyboru szyku służą klawisze od 0 do 9. Zanim klikniemy w miejscu docelowym można spokojnie wybrać odpowiedni szyk.

Poniżej znajduje się lista dostępnych szyków wraz z ich opisami. Trzeba jednak pamiętać, że wykorzystanie poszczególnych formacji w praktyce zależy od osobistych upodobań gracza.

### Krótki szereg

Krótki szereg (klawisz 1) to dobry wybór w sytuacji, gdy dysponujemy grupami składającymi się z czterech lub mniej członków, a chcemy, by wszyscy stali ramie w ramie, zwróceniu w odpowiednim kierunku. Najlepiej wykorzystywać ten szyk przy grupach łuczników lub wojów.



### Długi szereg

Długi szereg (klawisz 2) wykorzystuje się głównie do obrony dużego obszaru. Tego szyku należy używać, jeśli nie chcemy dopuścić, by przez nasze linie przemknęła się jakaś jednostka wroga, lub jeśli chcemy rozrzucić swoich łuczników na tyle daleko od siebie, by jeden wybuchający pocisk nie zabił ich wszystkich. W formacji tej pierwsza linia składa się z ośmiu jednostek, a potem zaczyna się tworzenie linii drugiej i trzeciej, w zależności od liczby jednostek w zaznaczonej grupie.



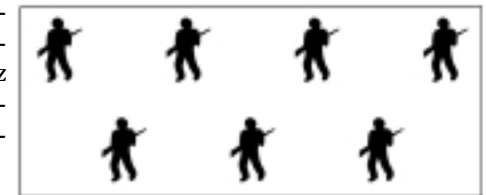
### Luźny szereg

Luźny szereg (klawisz 3) przypomina formację o nazwie długi szereg, ale jednostki są w tym przypadku bardziej rozproszone. Szyk ten wykorzystuje się w sytuacjach defensywnych, aby zapobiec przeniknięciu jednostek wroga, na przykład ghołi, na nasze tyły.



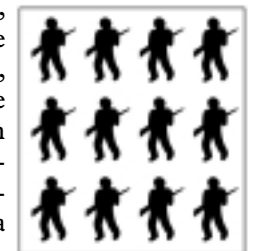
### Rozproszony szereg

Rozproszony szereg (klawisz 4) to formacja, dzięki której duża grupa łuczników może prowadzić ostrzał jednostek nieprzyjaciela nie zasłaniając sobie nawzajem pola strzału i bez ryzyka, że poranią drużyny. Właśnie dlatego formacja ta jest najczęściej wykorzystywana w przypadku dużych oddziałów łuczników (lub bezduszników).



### Kwadrat

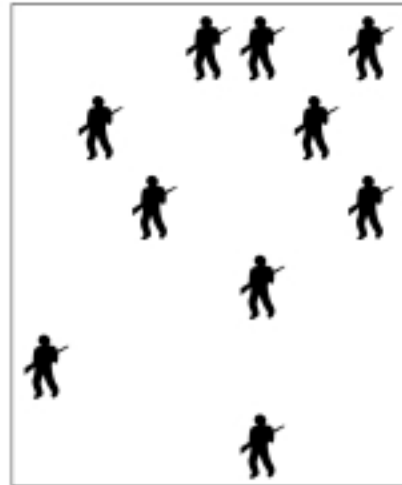
Słabe strony szyku o nazwie kwadrat (klawisz 5) uwidaczniają się w momencie, gdy przeciwnik rozpocznie atak krasnoludem lub upiorem. Jeśli ustawimy nasze jednostki w kwadrat, a wrogi krasnolud rzuci w sam środek oddziału swój pocisk, to szybko stracimy większość jednostek. Drugim minusem kwadratu jest fakt, że jednostki znajdujące się w środku nie mają dostępu do wroga, w związku z czym nie mogą pomóc swoim towarzyszom stojącym na obrzeżach. Właśnie dlatego nigdy nie należy wykorzystywać tego szyku do walki z trowami. Kwadrat doskonale nadaje się do zastosowania w początkowych etapach rozgrywki, kiedy trzeba ściśle zgrupować dostępne jednostki (sam często z niej korzystam w takiej sytuacji), ale jeśli szykujemy swoje oddziały do bitwy, lepiej zmienić formację.





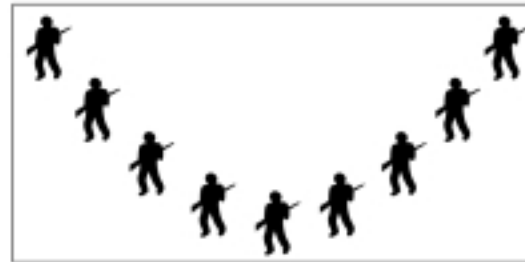
## Gromada

Gromada (klawisz 6) to szyk luźno (mniej więcej losowo) rozrzuconych jednostek. Zazwyczaj właśnie w taki sposób jednostki ustawia się, jeśli nie wskażemy im żadnej formacji docelowej, dlatego w takim przypadku nie trzeba wybierać żadnej formacji. Czasami szyk ten jest przydatny przy szarży na pozycje wroga, gdyż szerokie rozrzucenie jednostek pozwala każdej z nich zaatakować jednostki nieprzyjaciela.



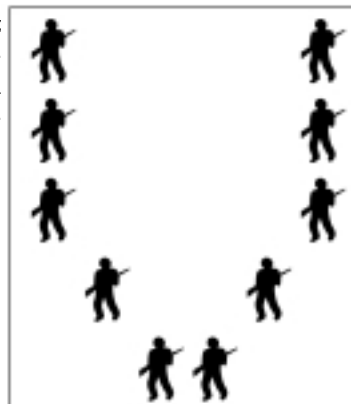
## Płytke okrążenie

Po wybraniu szyku płytke okrążenie (klawisz 7) jednostki ustawiają się na kształt płytkej litery U, skierowane do wnętrza. Formacja ta znajduje swoje zastosowanie, jeśli chcemy ochronić jakiś przedmiot, a wiemy, z której strony nadciągną oddziały nieprzyjaciela.



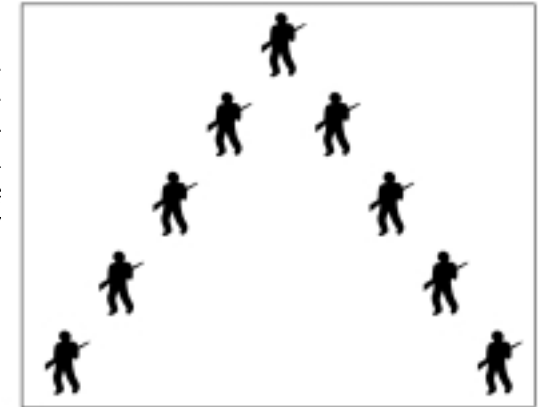
## Głębokie okrążenie

Szczerze mówiąc, nigdy nie używam szyku głębokie okrążenie (klawisz 8). Trzeba jednak przyznać, że formacja ta mogłaby się przydać, gdybyśmy chcieli przebyć dłuższy dystans, ochraniając jakąś jednostkę przed atakami z boku. Po wybraniu tego szyku, zaznaczone jednostki ustawiają się w kształcie głębokiej litery U, zwrócone do wnętrza.



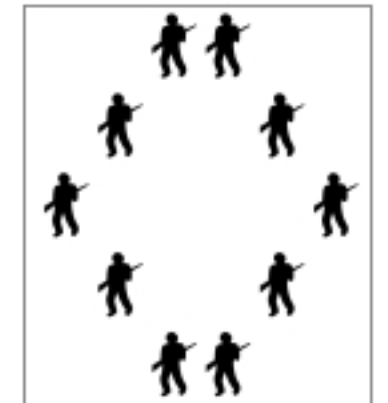
## Klin

Klin (klawisz 9) to wypróbowany szyk niezwykle przydatny przy atakach frontalnych. Dzięki temu, jeśli nieprzyjaciel będzie się bronił, atakując jednostki znajdujące się z przodu, będzie go można zająć z boków. Od czasu do czasu można też wykorzystać tę formację z grupą łuczników, gdyż dzięki temu uzyskujemy dobry rozrzut strzał.



## Pierścień

Tę typowo defensywną formację (klawisz 0) należy wykorzystywać jedynie w jednej sytuacji - jeśli chcemy przygotować nasze jednostki do obrony jakiegoś przedmiotu, szczególnie cennej jednostki lub flagi. W związku z tym często spotkamy się z nią w grze wieloosobowej, a od czasu do czasu także w trybie indywidualnym.



## RÓŻNICE WYSOKOŚCI

Jak już wspominałem, różnice wysokości mają duże znaczenie. Co prawda w rzeczywistości także jednostki walczące wręcz lepiej sobie radzą, jeśli atakują przeciwnika zgodnie z linką spadku terenu, jednak tutaj różnica wysokości wpływa wyłącznie na skuteczność i zasięg jednostek miotających, to znaczy bezdusznych, łuczników i krasnoludów. Z drugiej strony, jednostki miotające stanowią niezwykle ważny element strategiczny, dlatego odpowiednio wykorzystana różnica wysokości często pomoże nam w osiągnięciu zwycięstwa.

Łucznicy i bezduszni ustawieni na wzgórzu zawsze pokonają jednostki wroga w walce, która bez tego byłaby dość wyrównana. W związku z tym należy starać się, by jednostki te stały przynajmniej na tym samym poziomie co przeciwnik.

Jeśli krasnoludy muszą atakować wroga znajdującego się powyżej nich, mogą mieć poważny problem. Rozmiar i kształt krasnoludzkich pocisków wybuchających sprawia, że są one o wiele bardziej podatne na siłę grawitacji niż lekkie i wysmukłe strzały z łuku. Jeśli pocisk taki nie doleci na szczyt wzgórza, często stoczy się z powrotem, raniąc tego, kto go wyrzucił. Walcząc w takich warunkach, zawsze należy dokład-



nie obserwować krasnoludy, czy wyrzucone przez nich pociski nie ranią ich samych. Jeśli krasnolud zbliży się zbyt blisko do wroga, często rzuci pocisk bez naszej zgody, a to może doprowadzić do samobójczej śmierci.

## WYDAWANIE ROZKAZÓW

Jeśli chcemy zaznaczyć wszystkie jednostki danego typu, wystarczy dwukrotnie kliknąć jedną z nich. Jest to najczęstszy i najłatwiejszy sposób na stworzenie odpowiednich grup na początku misji.

Jeśli chcemy zaznaczyć grupę składającą się z wybranych przez nas jednostek, niekoniecznie tego samego typu, wystarczy rozciągnąć nad nimi ramkę, a potem ewentualnie dodać kolejne jednostki, klikając je z wciśniętym klawiszem Shift.

Mówiąc o wydawaniu rozkazów, nie można pominąć sposobu przemieszczania jednostek z jednoczesnym wskazaniem kierunku, w którym powinny się one zwrócić po dojeździe w dane miejsce. Aby to zrobić, należy kliknąć prawym przyciskiem myszki (w przypadku komputera Macintosh kliknięcie z wciśniętym klawiszem Option) w miejscu, do którego zaznaczone jednostki mają się udać. Zwalniając klawisz myszki, powinniśmy poruszyć ją w kierunku, w którym ma się zwrócić zaznaczona grupa. Dzięki temu, gdy jednostki dotrą na miejsce, zwrócą się w wyznaczonym kierunku. Zasada ta dotyczy także sytuacji, gdy jednostki poruszają się w formacji. Co prawda trzeba poświęcić trochę czasu, by się do tego sposobu ustalania kierunku zwrócenia jednostek przyzwyczaić, ale będzie to procentować w grze. Należy pamiętać o tym, że nasze jednostki zawsze powinny być zwrócone w kierunku zbliżającego się nieprzyjaciela.

## PERSPEKTYWA

Myth to gra w pełni trójwymiarowa. Przedmioty takie jak strzały lub strzepy ciała rozerwanego wybuchem to niezależne obiekty i tak właśnie się zachowują. W grze wykorzystany też został efekt perspektywy. W związku z tym, że na ekranie widzimy jedynie wycinek całego terenu, na którym toczy się gra, musimy odpowiednio sterować ustawieniem kamery, by osiągnąć jak najlepsze przedstawienie interesującego nas punktu terenu lub by lepiej zorientować się w położeniu naszych oddziałów względem stron świata. Z początku trzeba się przede wszystkim przyzwyczaić do perspektywy, z jakiej pokazane są wszystkie wydarzenia, mające miejsce na polu bitwy, ale kiedy już to zrobimy, gra powinna się stać łatwiejsza.

## ORBITOWANIE

Najważniejsza w Myth jest orientacja w terenie, dlatego należy opanować poszczególne sposoby sterowania ustawieniem kamery. Klawisze Q oraz E służą do orbitowania kamery wokół jednego punktu, co przydaje się np. w sytuacji, gdy jakiś element terenu zasłania jednostki. Funkcja orbitowania może nie działać, jeśli znajdujemy się zbyt blisko krawędzi mapy – wtedy należy się od niej odsunąć.

## ZBLIŻANIE WIDOKU

Do zbliżania widoku pola bitwy służy klawisz V, natomiast klawisz C pozwala wykonać oddalenie. Zazwyczaj możliwość ta nie jest często wykorzystywana, ale od czasu do czasu przydaje się, np. po to by zbliżyć widok jakiegoś małego przedmiotu, choćby korzenia mandragory, który trzeba podnieść.








## RUCH KAMERY

Do przesuwania kamery w przód i w tył służą odpowiednio klawisze W oraz S, natomiast jeśli chcemy przesunąć kamerę w poziomie zachowując kierunek, w którym jest zwrócona oraz nie zmieniając jej kąta nachylenia, powinniśmy wcisnąć klawisz Z lub X. Aby obrócić kamerę, należy użyć klawiszy A lub D.

## UMIĘJĘTNOŚCI SPECJALNE

Wiele jednostek występujących w grze Myth ma umiejętności specjalne. Aby z nich skorzystać, należy wcisnąć klawisz T. Jeśli na przykład wcisniemy klawisz T, gdy zaznaczony będzie wędrowiec, a następnie klikniemy ranną jednostkę, to wędrowiec podejdzie do niej i spróbuje ją uzdrowić (jeśli tylko będzie dysponował korzeniami mandragory). Jeśli zaznaczoną jednostką będzie krasnolud, to po wciśnięciu klawisza T zostawi on w miejscu, w którym się znajduje, bombę. Odpowiednie wykorzystanie umiejętności specjalnych jest niezwykle ważne, dlatego dobrze jest poeksperymentować z różnymi jednostkami, by nabyć wprawy w tego typu manewrach. Poniżej znajduje się lista jednostek oraz ich umiejętności specjalnych:

-  Lucznik: użycie magicznego łuku (klawisz T)
-  Krasnolud: upuszczenie bomby (klawisz T)
-  Avatar: Sen Rozpraszający (klawisz T)
-  Zmora: wysadzenie w powietrze (klawisz T)
-  Wędrowiec: Leczenie jednostek (klawisz T)

## ZASADY PROWADZENIA WALKI

Co prawda każdy z graczy z czasem wypracowuje własną taktykę prowadzenia walki, ale istnieje kilka uniwersalnych zasad, z którymi warto się zaznajomić, jeśli chcemy odnieść zwycięstwo. Kilka z nich opisałem poniżej, ale warto też zapoznać się z uwagami i wskazówkami rozrzuconymi po niniejszym poradniku, gdzie znajdziemy szczegółowe informacje, które pomogą nam osiągnąć sukces.

## ZACHODZENIE Z FLANKI

Manewr zachodzenia z flanki jest tak stary jak sama sztuka wojenna. Często w ten właśnie sposób będą nas atakować ghole (na przykład w misji pt. „Grób zdrajcy”). Jeśli wróg wyczuje, że nasze jednostki znajdują się odpowiednio blisko, ghole rzucą się do ataku ze wszystkich stron i rozszarpią naszych łuczników na strzepy. Należy z tego wyciągnąć odpowiednie wnioski. Jeśli to tylko możliwe, powinniśmy zejść wroga z boku, lub jeszcze lepiej, z tyłu. Najlepiej będzie, jeśli w międzyczasie pozostaniemy niezauważeni. Kiedy rozpoczniemy atak, wróg będzie się czuł pewnie – ale tylko do momentu, gdy z tyłu zajdzie ich inna grupa i nasze oddziały wezmą go w dwa ognie! Morał tej opowieści może być tylko jeden: zawsze sta-



rajcie się prowadzić atak z kilku miejsc jednocześnie.

### PRZEWAGA LICZEBNA

Zawsze, ale to zawsze powinniśmy atakować wroga, mając nad nim przewagę liczebną (chyba że dysponujemy jednostkami specjalnymi, takimi jak krasnoludy). Jeśli nasze oddziały będą przewyższać liczebność oddziałów nieprzyjaciela w stosunku 2:1 lub 3:1, (a nawet 5:1), to znacznie zmniejszymy straty własne. Im więcej jednostek wyślemy do ataku na wroga, tym mniejsze obrażenie odniesie każda z nich, i tym szybciej pošlemy nieprzyjacielskie jednostki do ziemi..

### JEDNOSTKI SPECJALNE

Pamiętajcie o tym, by wykorzystywać pełen potencjał umiejętności wędrowców, krasnoludów i avatarów. Jeśli macie krasnoluda, spróbujcie ustawić bombę, a potem zwabić wroga w tę wybuchową pułapkę. Jeśli macie wędrowca, nie zapominajcie o leczeniu poważnie rannych jednostek. Krótko mówiąc, należy wykorzystać wszystkie możliwe sposoby, by w każdej sytuacji zdobyć przewagę nad oddziałami nieprzyjaciela, bo w grze jednoosobowej często okazuje się, że kolejna grupa przeciwnika będzie o wiele silniejsza.



Pierwsze szlify



# P

ierwsze trzy misje pozwalają na zapoznanie się z systemem wydawania rozkazów i poznanie taktyki prowadzenia walki. Aby przejść do kolejnych misji, będziemy się musieli nauczyć efektywnie wykorzystywać umiejętności swoich jednostek. Na szczęście nie musimy się martwić, bo misja pt. „Kruczy Most” to doskonałe wprowadzenie do świata Myth. Mimo że misja „Grób zdrajcy” może stanowić pewne wyzwanie, postaram się przeprowadzić Was przez nią krok po kroku. Ostatnia z misji wstępnych to „Oblężenie Madrigal.” Co prawda trzeba się w niej wykazać dobrym opanowaniem sztuki wojennej, ale w zamian otrzymamy niezwykle ekscytującą akcję. Siadźcie więc przed komputerem, oprzyjcie ten poradnik o monitor, i zanurczcie się w królestwo gry Myth.

## KRUCZY MOST

Jak sama nazwa wskazuje, centralnym punktem tej misji jest most. Na początku strzeże go dwóch naszych strażników, ale szybko zostają oni zaatakowani przez 14 zniewolenców, którzy wyłaniają się z nurtów rzeki. Aby wygrać misję, należy odzyskać kontrolę nad mostem pomimo przewagi liczebnej wroga. Kiedy misja się rozpoczyna, nasze główne siły przebywają w miasteczku w południowo-wschodnim krańcu mapy. Aby pokonać przeciwnika, należy jak najpełniej wykorzystać ich możliwości.






## CEL MISJI

Naszym zadaniem jest ochrona mostu i wioski, a następnie zmuszenie wroga do odwrotu i przepędzenie go na drugą stronę mostu.




### JEDNOSTKI GRACZA

Misję tę rozpoczynamy z czterema łucznikami, krasnoludem i kilkoma wojami. To dopiero początek gry, dlatego nasze jednostki są bardzo niedoświadczone. Oto lista dostępnych jednostek:

-  Łucznicy
-  Woje
-  Krasnolud

### HORDA CIEMNOŚCI

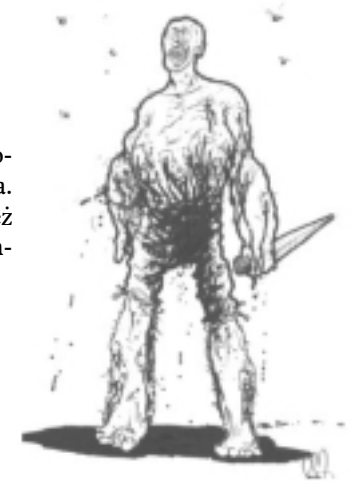
Wyłaniający się z nurtów rzeki zniewolenci sprawią nam nie lada niespodziankę. Jest ich dużo, ale to jeszcze nie wszystkie jednostki przeciwnika. Kiedy pierwsza grupa najeźdźców zacznie się wykruszać, zaatakują nas też dwie pary ghóli i kolejna armia składająca się z bezdusznych i zniewolenców. Oto lista jednostek wroga:

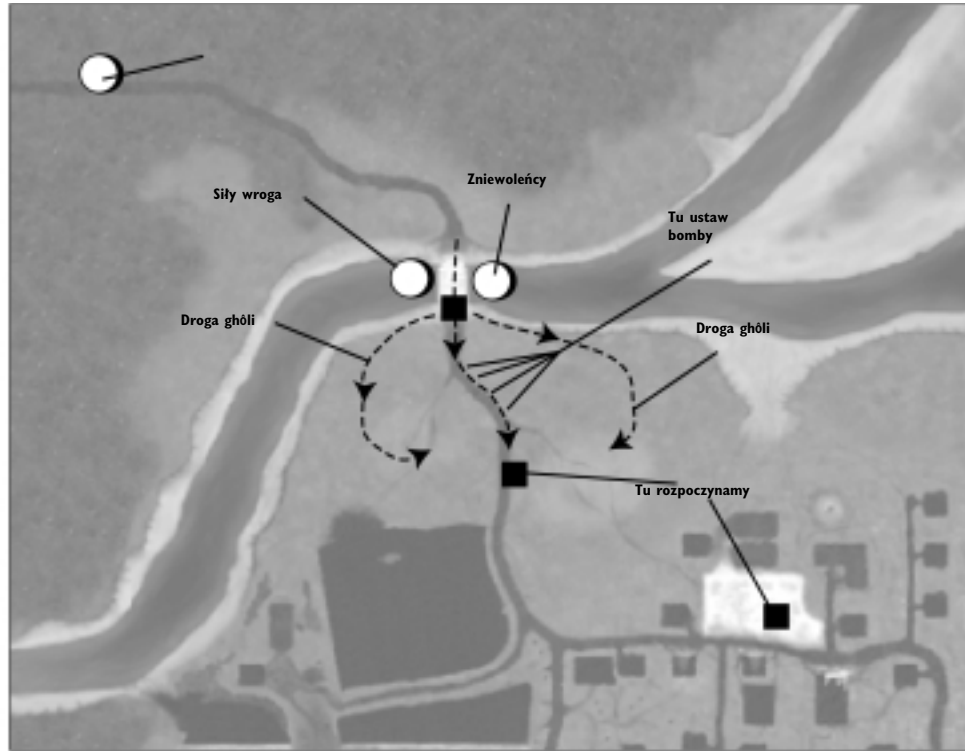
-  Zniewolenci
-  Bezduszni
-  Ghóle

### TEREN MISJI

Jest tylko jeden sposób, by nasze oddziały przebyły rzekę dzielącą mapę na dwie części, i jest to właśnie Kruczy Most. W utrzymaniu go będą nam przeszkadzać nieumarli. Możecie wierzyć lub nie, ale w nurtach rzeki pod mostem czai się 14 zniewolenców. Pozostałe jednostki wroga czekają cierpliwie w górnej części mapy.

Miasteczko nie ma zbytniego znaczenia strategicznego poza tym, że to właśnie w nim znajduje się większość naszych jednostek na początku misji (łucznicy, krasnolud i czterech wojów). Z drugiej strony, jeśli siły Ciemności zaczną mieć nad nami przewagę, to budynki w miasteczku zawsze zapewnią nam osłonę. Miejmy jednak nadzieję, że nie będziemy zmuszeni do skorzystania z niej. Reszta terenu nie ma zbytniego znaczenia dla przebiegu tej misji.

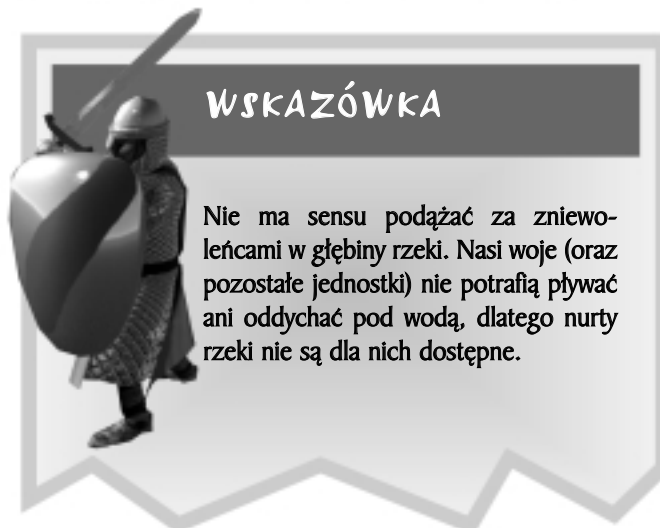




## PLAN BITWY

Na początku misji na dwóch wojów pełniących wartość przy moście (patrz rys. 3.1) napada grupa zniewoleńców. Mamy do wyboru dwie możliwości. Możemy albo wysłać wojów na północ (gdzie najprawdopodobniej czeka ich śmierć), lub na południe, drogą do miasteczka. Bez względu na to, co postanowimy, musimy działać szybko, albo wynurzający się z rzeki zniewoleńcy zrobią z naszych jednostek miazgę. Na szczęście zniewoleńcy nie będą ścigać wojów, jeśli ci oddalą się na pewną odległość.

Uratowawszy swoje jednostki, może-

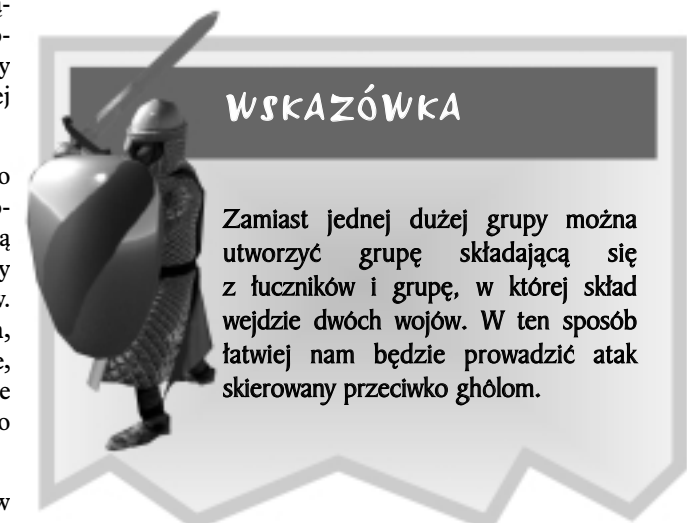


RYSUNEK 3.1. Lepiej sprowadzić tych wojów z mostu, zanim zniewoleńcy zrobią z nich miazgę.

my przystąpić do planowania kontrnatarcia i odbicia mostu. Z jednostek znajdujących się w miasteczku powinniśmy utworzyć dwie grupy: w jednej grupie powinny się znaleźć łucznicy oraz woje, a w drugiej krasnolud.

Pierwsza grupa powinna zająć stanowisko na południowy-wschód od mostu, natomiast krasnolud powinien ruszyć drogą w kierunku mostu, ale trzeba uważać, by nie zwrócił na siebie uwagi zniewoleńców. Jeśli wróg ruszy w pościg za krasnoludem, powinniśmy się od nich oddalić na tyle, by zniewoleńcy przerwali natarcie (nie będą oni atakować, jeśli się za dużo do nich nie zbliżymy).

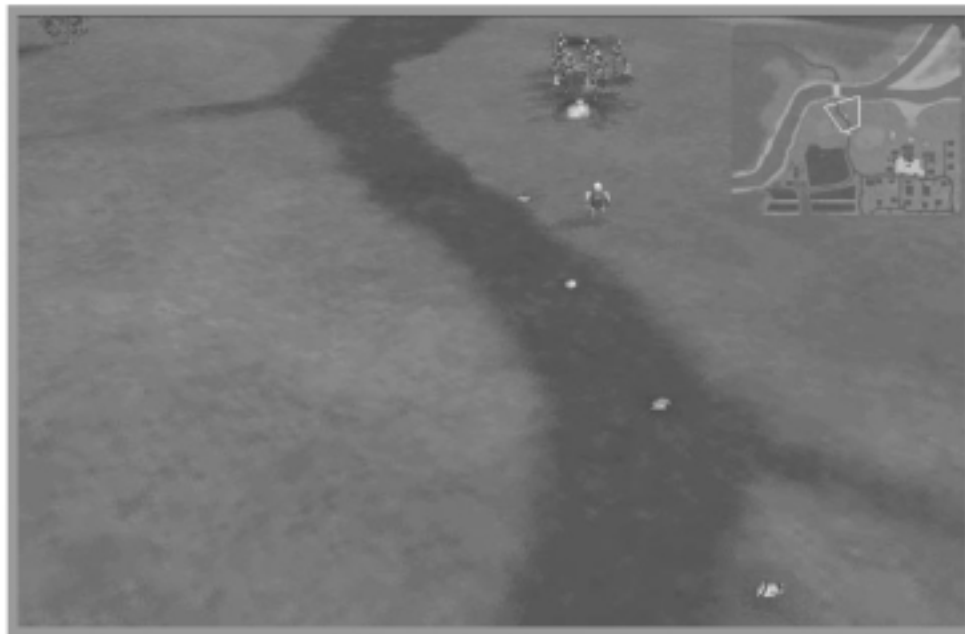
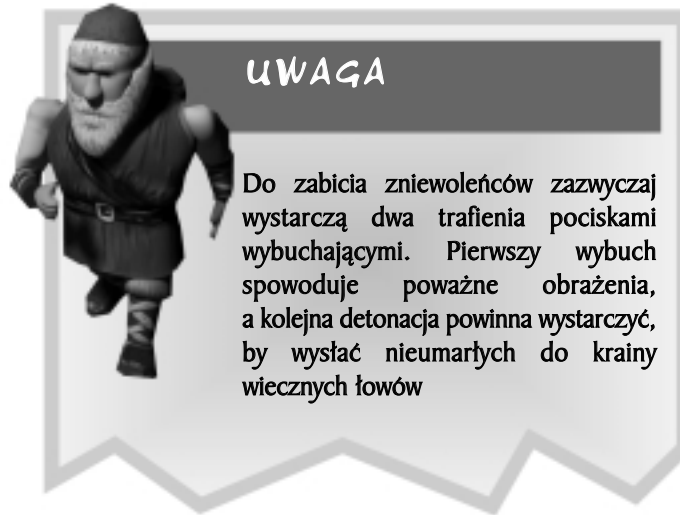
W międzyczasie w pobliżu naszych wojów pojawiają się dwie pary ghóli. Powinniśmy





rozkazać łucznikom, znajdującym się na wschodzie, ostrzał wrogów, którzy zbliżą się w ich kierunku. Potem należy wysłać dwóch wojów, by zaatakowali ghòle po lewej stronie. Trzeba pamiętać, że ghòle są niezwykle szybkie i potrafią prześcignąć nasze jednostki. Naszym celem jest prowadzenie ciągłego ataku skierowanego przeciw ghòlom (aby utrzymać ich z dala od głównej bitwy), podczas gdy nasz krasnolud zamieni zniewoleńców w stertę przypalonych ciał.

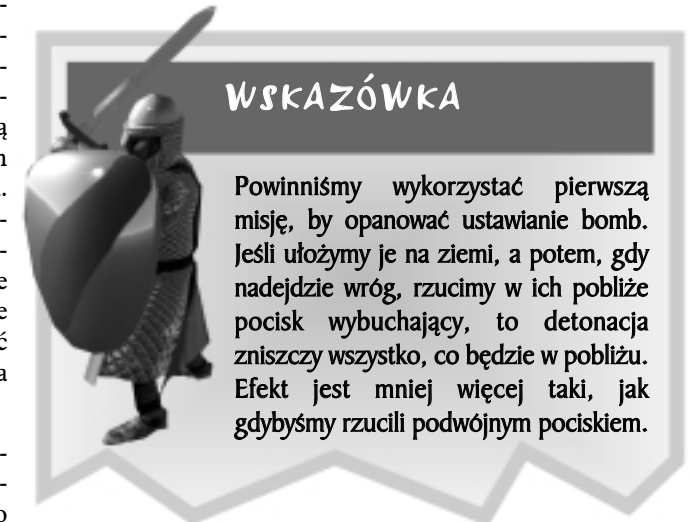
Kiedy krasnolud zbliży się na odpowiednią odległość od mostu, powinien ustawić bomby w rzędzie, tak jak to pokazano na rys. 3.2. Bomby te przydadzą się, kiedy wróg zaatakuje całą



**RYSUNEK 3.2.** Jeśli jeszcze przed bitwą poświęcimy czas i ustawimy bomby, to nasze zadanie będzie potem łatwiejsze.

hordą. Widok wylatujących w powietrze zniewoleńców zawsze napawa optymizmem. Kiedy już wszystkie jednostki będą na swoich miejscach, krasnolud powinien zaatakować zniewoleńców, obrzucając ich pociskami. Kiedy nieumarli rzucą się za nim w pościg, krasnolud powinien zacząć odwrót, nie przerywając ostrzału. W ten sposób można się pozbyć wszystkich zniewoleńców. Nasz spec od materiałów wybuchowych powinien sam sobie poradzić (patrz rys. 3.3), ale jeśli będzie miał problemy, możemy go wesprzeć dwoma wojami, którzy dokończą dzieła zniszczenia.

Po zlikwidowaniu pierwszej grupy zniewoleńców (tej która wyjdzie z nurtów rzeki), nie możemy spoczywać na laurach, bo



**RYSUNEK 3.3.** Jeśli odpowiednio wykorzystamy jego umiejętności, krasnolud sam może zniszczyć wszystkich zniewoleńców, nadchodzących od strony mostu.

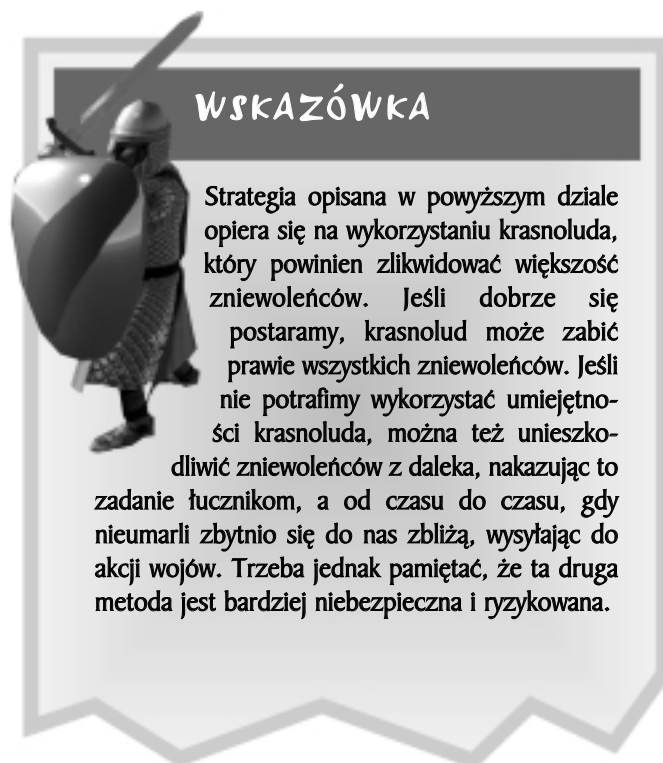


prawdziwa walka dopiero przed nami. Już niedługo będziemy musieli stawić czoła kolejnemu oddziałowi, w którego skład wchodzi także bezduszni. Te miotające oszczepami jednostki wroga spróbują w pierwszej kolejności zabić naszego krasnoluda, dlatego musimy szczególnie uważać, by tej cennej jednostki nie stracić. Właśnie w tym momencie przydadzą się ustawione wcześniej bomby.

Musimy się postarać, by zdetonować podłożone ładunki wybuchowe, kiedy w ich pobliżu będzie się znajdowało jak najwięcej wrogów. Jednym strzałem często można zlikwidować pięciu, a nawet sześciu nieumarłych. Kiedy bezduszni zbliżą się do naszych wojów, większość nieumarłych będzie już prawdopodobnie unieszkodliwiona, dlatego można wysłać wojów, by dali im ostateczną nauczkę.

Nie należy się przejmować, jeśli których z wojów zawieruszy się wśród pozostałych zniewoleńców – nasze jednostki łatwo sobie z nimi poradzą. Dobrze też sprowadzić w pobliże bitwy naszych łuczników, którzy zlikwidują pozostałych wrogów.

Jak tylko druga horda nieumarłych zostanie zniszczona, bezduszni rozpoczną odwrót, a my usłyszymy komunikat o wykonaniu misji. Gratulacje. Warto nacieszyć się zwycięstwem, bo następne już nie przyjdą nam tak łatwo.



## Wskazówka

Strategia opisana w powyższym dziale opiera się na wykorzystaniu krasnoluda, który powinien zlikwidować większość zniewoleńców. Jeśli dobrze się postaramy, krasnolud może zabić prawie wszystkich zniewoleńców. Jeśli nie potrafimy wykorzystać umiejętności krasnoluda, można też unieszkodliwić zniewoleńców z daleka, nakazując to zadanie łucznikom, a od czasu do czasu, gdy nieumarli zbyt blisko się do nas zbliżą, wysyłając do akcji wojów. Trzeba jednak pamiętać, że ta druga metoda jest bardziej niebezpieczna i ryzykowana.



## PODSUMOWANIE

- Sprowadźmy z mostu dwóch strzegących go wojów i szybko doprowadźmy go do pozostałych wojów stojących na drodze do miasteczka.
- Podzielmy nasze jednostki na dwie grupy. Jedna grupa do woje (ci na drodze), a drudzy to łucznicy i woje (ci z miasteczka). Poza tym można utworzyć jednoosobową grupę z krasnoluda, a także osobną grupę z dwójki wojów, którzy strzegli mostu.
- Przenieśmy grupę z łucznikami i wojami na otwarty teren po prawej stronie drogi, a dwóch wojów wyślijmy na lewą stronę drogi.
- Podprowadźmy krasnoluda w stronę mostu i ustawmy na drodze sznur bomb (Nie jest to niezbędne, ale w ten sposób ułatwimy sobie znacznie zadanie i uatrakcyjnimy grę).
- Grupa złożona z wojów i łuczników powinna zaatakować ghóli na wschodzie, a dwóch wojów na zachodzie powinno się zająć ghólami po lewej stronie.
- Krasnolud powinien obrzucić zniewoleńców czekających przy moście pociskami, a potem wycofywać się, nie przerywając ostrzału. W ten sposób można zlikwidować wszystkich nieumarłych, nie odnosząc żadnych strat własnych. Kiedy po zniewoleńcach zostanie tylko wspomnienie, możemy się przygotować na odparcie drugiej fali ataku.
- Kiedy druga horda nieumarłych przejdzie przez most (zniewoleńców będą wspierać bezduszni), powinien ich zaatakować nasz krasnolud, wykorzystując w tym celu swoje pociski i zastawione wcześniej bomby. W tym celu należy zważyć nieumarłych w pobliżu bomb, a potem je zdetonować. W ten sposób jednym strzałem można zlikwidować wielu zniewoleńców.
- Kiedy już unieszkodliwimy około dwóch trzecich zniewoleńców, rozkażmy czekającym na drodze wojom, by zajęli się bezdusznymi. Zobaczywszy naszych rycerzy, bezduszni natychmiast się rozproszą. Co prawda w walce na odległość te jednostki wroga są bardzo groźne, ale w walce wręcz nie stanowią większego zagrożenia.
- W dalszym ciągu niszcząc jednostki wroga, sprowadźmy grupę łuczników i wojów z prawej strony mapy. W ten sposób osiągniemy nasze pierwsze zwycięstwo. Gratulacje!





## GRÓB ZDRAJCY

W drugiej misji naszym celem jest ukaranie wójta Wydrowego Promu. Wójt ma zamiar zdradzić 60 000 wojsko Światła, dlatego musimy pokrzyżować jego plany, zanim będzie za późno. Tym razem będziemy musieli użyć sprytu, a nie siły. Zaczynamy misję, mając do dyspozycji jedynie grupę łuczniczków, krasnoluda i wędrowca, znajdującą się w centrum mapy i otoczoną ze wszystkich stron przez jednostki wroga. Będziemy się musieli prześlizgnąć przez pozycje nieprzyjaciela i zabić dobrze chronionego wójta, próbującego uciec. Jeśli chcemy zakończyć tę misję zwycięsko, musimy wykazać się dobrym wyczuciem sytuacji i podejmowaniem odpowiednich decyzji strategicznych.

### CEL MISJI

Musimy się przedostać przez pozycje wroga i zabić wójta, zanim ten zdąży uciec poza teren mapy.

### JEDNOSTKI GRACZA

„Grób zdrajcy” to jedna z misji, w której liczebność naszych oddziałów jest bardzo ograniczona, dlatego należy się w niej skupić raczej na sprycie, niż na wykorzystaniu potęgi militarnej. Naszą bronią są łucznicy i krasnolud, natomiast zadaniem wędrowca będzie leczenie rannych jednostek i ściąganie na siebie ataków wroga. Oto pełna lista dostępnych jednostek:

- Łucznicy
- Wędrowiec
- Krasnolud

### HORDA CIEMNOŚCI

W tej misji spotkamy się z wieloma nieumarłymi, ale największym zagrożeniem dla naszych jednostek będą patrolujące teren bandy ghóli. Niebezpieczeństwo wynika z tego, że te szybko poruszające się jednostki potrafią w krótkim czasie dopędzić i zlikwidować naszych łuczniczków. Po ghólach najbardziej powinniśmy się obawiać bezdusznych, natomiast zniewoleńcy stanowią najmniejsze zagrożenie. Wójta strzeże grupa zniewoleńców ustawiona w krąg, dlatego trudno go trafić strzałami z daleka. Oto pełna lista jednostek przeciwnika:

- Zniewoleńcy

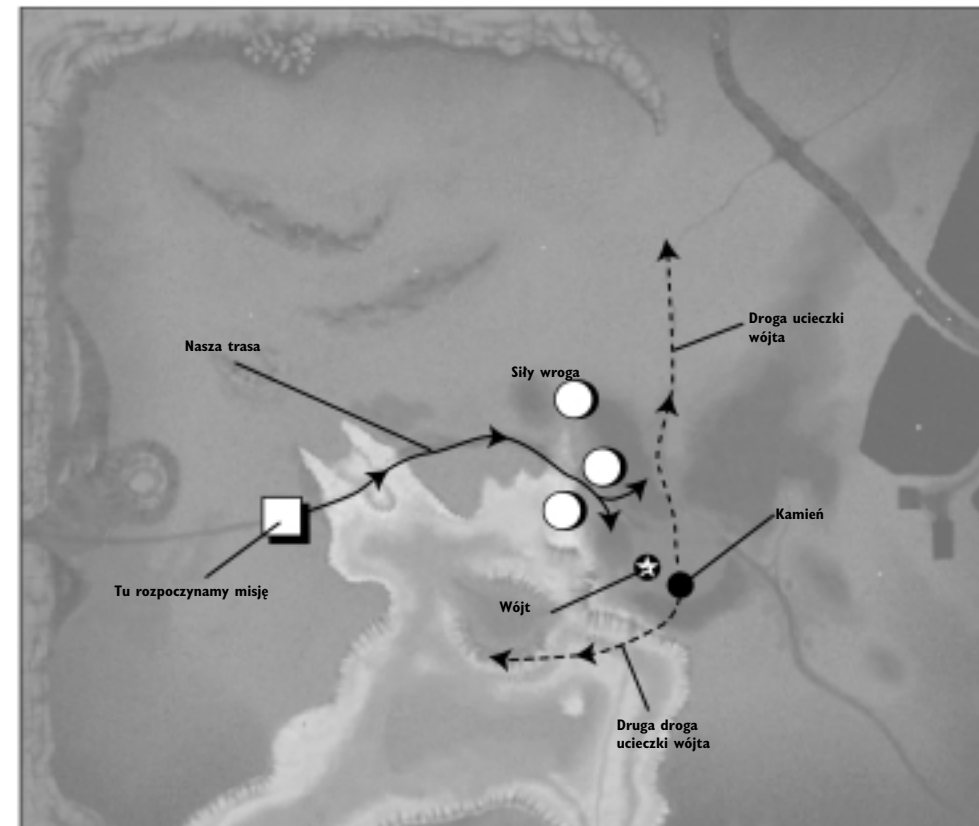


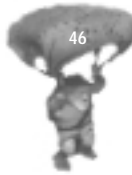
- Ghóle
- Bezduszni
- Wójt

### TEREN MISJI

W tej misji musimy się zbliżyć do kamienia, przy którym czeka wójt. Kiedy nasze jednostki będą już blisko, wójt zacznie uciekać. Często wybierze on ścieżkę prowadzącą od kamienia w górę, na północ (przez las). W okolicznych lasach ukrywa się wielu zniewoleńców, co jeszcze bardziej utrudnia trafienia wójta z dużej odległości.

Pustkowie leżące na południu nie ma żadnego szczególnego znaczenia poza tym, że jeśli zbliżymy się do kamienia z północy, wójt spróbuje uciec właśnie na południe.

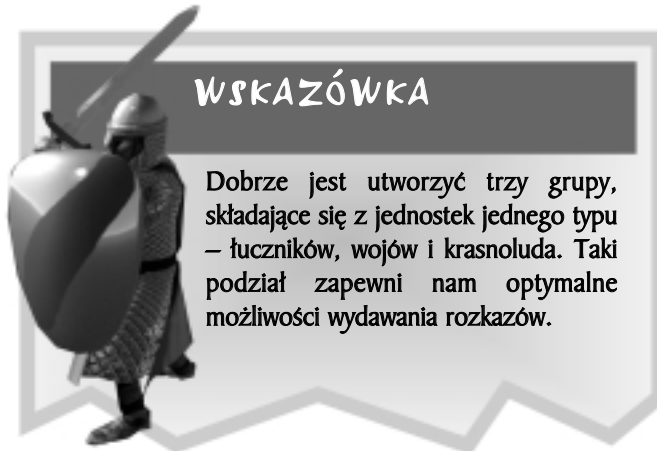




## PLAN BITWY

Na początku misji nasze jednostki znajdują się w centrum mapy. Powinniśmy zaznaczyć je i podążać za kmiociem, ale należy to robić bardzo wolno. Jeśli się za bardzo pośpieszymy, to wszyscy wrogowie zaatakują nas w jednym momencie. Należy się posuwać naprzód w takim tempie, by ściągać na siebie uwagę nie więcej niż kilku jednostek wroga jednocześnie. W ten sposób uszczuplimy szeregi nieumarłych, nie narażając naszych łuczników na śmierć z ręki ghóli.

Kamień przy którym czeka wójt znajduje



### WSKAZÓWKA

Dobrze jest utworzyć trzy grupy, składające się z jednostek jednego typu – łuczników, wojów i krasnoluda. Taki podział zapewni nam optymalne możliwości wydawania rozkazów.

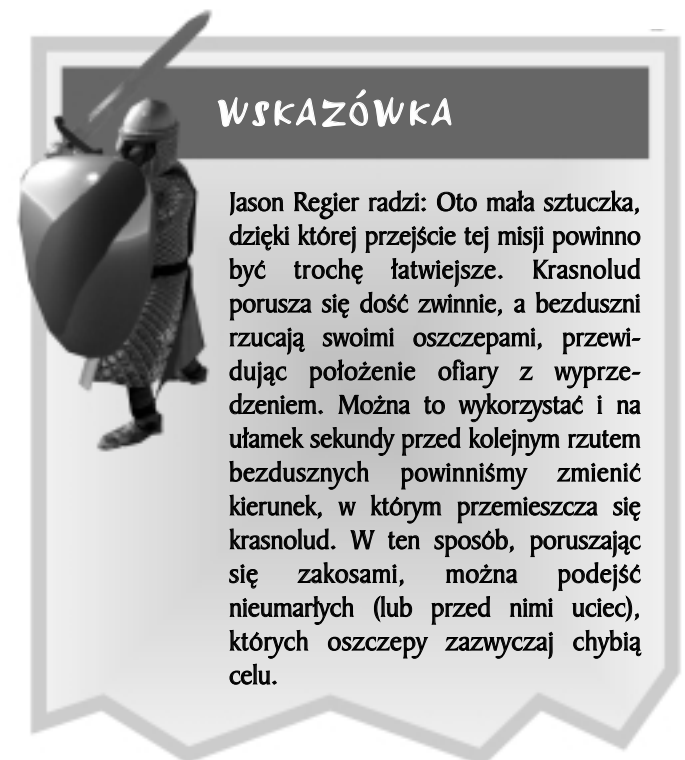


**RYSUNEK 3.4.** Jeśli ukryjemy krasnoluda za drzewem, bezduszni będą miotać oszczepami w naszą osłonę. Proste, ale skuteczne.

je się na południowy wschód od nas, ale nie dajmy się zwiść pokusie, by ruszyć w tamtym kierunku. Zamiast tego powinniśmy kontynuować marsz na wschód (w prawo) aż napotkamy główną grupę zniewolenców i bezdusznych. Ta część może być trudna: musimy podejść krasnoludem i ustawić go za drzewem, znajdującym się pomiędzy nim a bezduszniymi. Jeśli nasz plan się powiedzie, bezduszni uznają za największe zagrożenie właśnie krasnoluda i zaczną miotać swoje oszczepy w kierunku drzewa, jak to pokazano na rys. 3.4.

Kiedy bezduszni będą zajęci krasnoludem, możemy wykorzystać łuczników i zlikwidować nieumarłych. Jak tylko zniewolenci zblizą się do krasnoluda, powinniśmy go wycofać, a potem zniszczyć ich, wykorzystując w tym celu krasnoluda i łuczników. Jeśli jakiś zniewolenc zblizy się za bardzo do naszych jednostek, możemy użyć wędrowca i „wyleczyć” nieumarłego, aż zostanie zniszczony.

Ta bitwa będzie ciężka, ale można ją wygrać, nawet na wyższych poziomach trudności. Kiedy zniszczymy nieumarłych, musimy podążać za kmiociem, aż spotka on wójta (w pobliżu kamienia pokazanego na rys. 3.5). Kiedy tylko do tego dojdzie, z lewej strony natychmiast zaatakują nas kilku ghóli, dlatego powinniśmy przygotować łuczników i krasnoluda, by ich zniszczyć, zanim zdążą oni wyrządzić naszym jednostkom szkody. Po zlikwidowaniu ghóli, nasze oddziały powinny ruszyć w kierunku ścieżki na północnym wschodzie, by przechwycić wójta (otoczonego przez zniewolenców, tak jak to pokazano na rys. 3.6). W tym momencie zniewolenci zaczną wychodzić z kniei, by rozszarpać nas na strzępy. Niestety, nie ma żadnego łatwego sposobu pozbycia się tego zagrożenia, a zabicie wszystkich zniewolenców jest praktycznie niemożliwe. Najlepiej po prostu mierzyć prosto w wójta i jak najszybciej go zlikwidować. Kiedy już to zrobimy, musimy uciec przed wrogiem. Jeśli się nam to uda, misja zostanie zakończona powodzeniem. Wszystkie nasze jednostki poruszają się szybciej niż zniewolenci, dlatego ucieczka nie powinna być trudna.



### WSKAZÓWKA

Jason Regier radzi: Oto mała sztuczka, dzięki której przejście tej misji powinno być trochę łatwiejsze. Krasnolud porusza się dość zwinnie, a bezduszni rzucają swoimi oszczepami, przewidując położenie ofiary z wyprzedzeniem. Można to wykorzystać i na ułamek sekundy przed kolejnym rzutem bezdusznych powinniśmy zmienić kierunek, w którym przemieszcza się krasnolud. W ten sposób, poruszając się zakosami, można podejść nieumarłych (lub przed nimi uciec), których oszczepy zazwyczaj chybią celu.



RYSUNEK 3.5. To tutaj ukrywa się wójt.



RYSUNEK 3.6. Z niewolęncy ochraniający wójta mogą utrudniać jego zabicie.



## WSKAZÓWKA

Jason Regier radzi: Po wygraniu bitwy wstępnej i pokonaniu ghóli, które zaatakują nas z lewej strony mapy, powinniśmy skierować krasnoluda w kierunku ścieżki, którą będzie próbował uciec wójt. Potem należy ruszyć do przodu pozostałymi jednostkami, aby wójt rozpoczął ucieczkę. Dzięki temu krasnolud będzie mógł zabić zdrajcę jednym lub dwoma celnymi pociskami. W ten sposób można uniknąć trudnego pościgu przez las.

## PODSUMOWANIE

- Utwórzmy grupę z sześciu łuczników, a potem utwórzmy oddzielne grupy z krasnoluda i wędrowca. Dzięki temu łatwiej nam będzie wydawać tym jednostkom rozkazy w zgiełku walki.
- Wolno skierujmy swoje oddziały na wschód (musimy podążać za kmiem), uważając, by nie ściągać na siebie uwagi zbyt wielu wrogów jednocześnie.



## PODSUMOWANIE

- Kiedy zaczną nas okrażać ghòle, nasi łucznicy powinni ich zlikwidować jeden po drugim. Jeśli ghòle zbliżą się zbyt blisko do łuczników, nasz krasnolud powinien zaznajomić nieumarłych z prawami termodynamiki.
- Zbliźmy się trochę bardziej i zaatakujmy bezdusznych łucznikami, podczas gdy krasnolud powinien się zająć nadchodzącymi zniewoleńcami.
- Po wygraniu bitwy wędrowiec powinien wyleczyć ranne jednostki, zanim wyruszymy w dalszą drogę.
- Następnie kontynuujemy marsz w kierunku na północ od kamienia. Wkrótce zobaczymy wójta ochranianego przez sześciu zniewoleńców, a z lewej strony mapy zaatakują nas stado trzech ghòli. Najpierw powinniśmy zlikwidować zagrożenie ze strony ghòli.
- Najprawdopodobniej zobaczymy wielu nieumarłych, zmierzających w naszym kierunku. Rozkażmy łucznikom, by zabili wójta, a kiedy zadanie zostanie wykonane, zakończmy misję, oddalając się na bezpieczną odległość od wroga.

## OBLĘŻENIE MADRIGAL

Aby osiągnąć cel tej misji, będziemy musieli wykorzystać taktykę polegającą na odwróceniu uwagi przeciwnika. Naszym zadaniem jest zniszczyć siły nieumarłych, znajdujące się po drugiej stronie mostu, a następnie przejęcie kontroli nad miasteczkiem o nazwie Wygoda. Jeśli uda się nam tego dokonać, będziemy musieli zwrócić na siebie uwagę dużej armii nieumarłych, znajdującej się gdzieś w okolicach brzegu mapy, i podprowadzenie jej pod most. Jeśli wydaje się Wam, że poprzednie misje były trudne, to jeszcze nie wiecie, co to znaczy zacięta walka! Misja ta jest najtrudniejszym z zadań, jakie mieliśmy do tej pory do wykonania, dlatego należy często zapisywać stan gry i postępować zgodnie z poniższymi instrukcjami.





## CEL MISJI

Musimy pokonać jednostki po drugiej stronie mostu, zająć miasteczko o nazwie Wygoda, a potem ściągnąć na siebie uwagę głównej armii wroga i sprowadzić ją z powrotem w pobliże mostu. A wszystko to należy zrobić, nie tracąc wszystkich swoich jednostek.

### JEDNOSTKI GRACZA

Tym razem do naszej dyspozycji będziemy mieli dość dużo jednostek, jednak przyjdzie się nam zmierzyć z kilkoma bardzo licznymi armiami nieumarłych. Do walki po naszej stronie stają dwie znaczne grupy wojów i dość liczna grupa łuczników. Niestety, nie dysponujemy wędrowcem, który mógłby wyleczyć ranne jednostki, dlatego należy walczyć ostrożnie. Oto pełna lista dostępnych jednostek:


 Woje (dwie grupy)

 Łucznicy


### HORDA CIEMNOŚCI

W tej misji przeciwko nam stają praktycznie wszystkie rodzaje jednostek nieumarłych napotkane do tej pory, plus jedna nowa jednostka, czyli zmory. Jeśli chodzi o jednostki wroga, to najgorsze jest w nich to, że jest ich bardzo dużo. Aby zwyciężyć, będziemy się musieli wykazać doskonałym przygotowaniem taktycznym. Oto lista jednostek wroga:

 Bezduszni

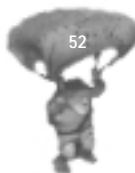
 Zniewoleńcy

 Ghòle

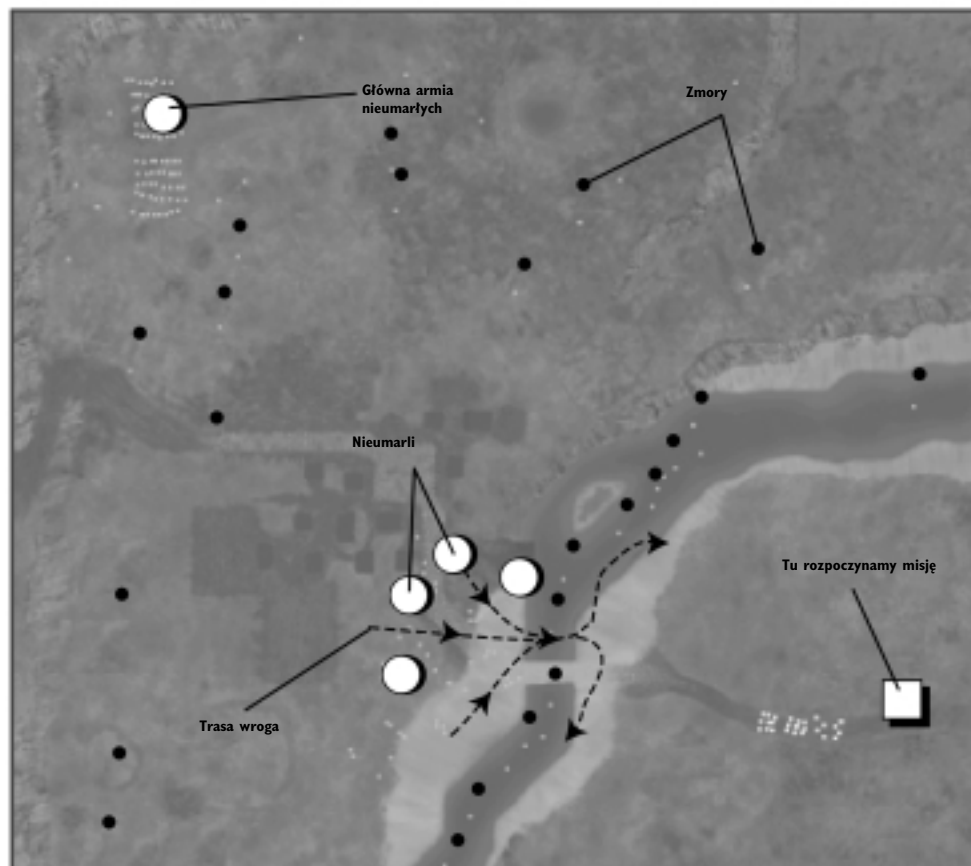
 Zmory

### TEREN MISJI

Biorąc pod uwagę fakt, że istnieje tylko jedno miejsce, w którym można przekroczyć dzielącą cały obszar rzekę, mapa ta przypomina mapę pierwszej misji. Niestety, jednostki nieumarłe, takie jak zniewoleńcy, bezduszni i zmory, mogą przechodzić przez rzekę w dowolnym miejscu, nie korzystając z mostu. Może to być denerwujące, ale na szczęście możemy się tego spodziewać dopiero w dalszej części misji. Zaraz za mostem leży senne miasteczko o nazwie Wygoda, do którego musimy wejść po pokonaniu armii bronia-



cej przeprawy przez rzekę. W Wygodzie będziemy musieli odeprzeć ciągłe ataki zmór, próbujących wysadzić nasze jednostki w powietrze. Kluczowym elementem tej misji jest most. Musimy go wykorzystać, by uzyskać przewagę nad wrogiem w czasie walki z pierwszą armią, a jeśli się nam to uda, reszta pójdzie łatwiej.



## PLAN BITWY

Na początku misji nasze oddziały zbliżają się do mostu, łączącego brzegi rzeki w pobliżu miasta o nazwie Wygoda. Zanim będziemy mogli dojść do przeprawy przez rzekę, będziemy musieli stawić czoła grupie około tuzina ghóli. Nieumarli podzielą się na trzy części: dwie grupy ustawią się po obu stronach mostu, a mała grupka będzie strzegła samej przeprawy. Początkowo żaden z ghóli nie będzie miał odwagi nas zaatakować, dlatego chwilowo nie musimy się nimi przejmować. Wystarczy wysłać kilka straż w kierunku ghóli pilnujących mostu, by uciekli gdzie pieprz rośnie.

Przepędziwszy nieumarłych z mostu najlepiej ustawić małe grupy wojów po obu stronach przeprawy, by w ten sposób zabezpieczyć flanki. Potem należy wysłać kilku wojów do obrony tyłów. Wykonując te manewry, spostrzeżemy małą grupę bezdusznych, która pojawi się na moście i zacznie nas ostrzeliwać. Powinniśmy natychmiast wysłać w ich kierunku kilku wojów, którzy odwrócą ich uwagę, a następnie nakazać zniszczenie nieumarłych oszczepników łucznikom.

Po zlikwidowaniu bezdusznych na moście, zaprowadźmy czterech łuczników w miejsce po lewej stronie mostu (na brzegu rzeki), a kolejnych czterech łuczników ustawmy po prawej stronie przeprawy (patrz rys. 3.7). Tak ustawione, nasze jednostki miotające zapewnią wsparcie wojom, gdy zaatakuje wróg. Pamiętajmy o tym, by trzymać paru wojów w pobliżu łuczników, na wypadek, gdyby ghóle zdecydowały się zaatakować (a na pewno to zrobią).

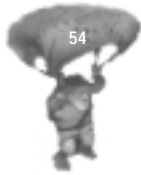
Teraz wyślijmy na most grupę składającą się z pięciu lub sześciu wojów i podprowadzajmy ich w kierunku wroga, aż nieumarli zdecydują się zaatakować. Kiedy nieprzyjaciel rozpocznie natarcie, powinniśmy się trochę wycofać i pozwolić im przejść most, podczas gdy nasi łucznicy zlikwidują bezdusznych po drugiej stronie rzeki. W związku z tym, że dla bezdusznych największym zagrożeniem będą woje na moście, to na nich właśnie skoncentrują oni swój atak, dzięki czemu łucznicy nie powinni odnieść większych ob-



## UWAGA

**Walka z ghólami:** Ghóle nie rozpoczną ataku, jeśli nie wyczują wśród naszych jednostek jakiejś słabej strony. Zazwyczaj obierają za cel niewielką grupę łuczników, zostawionych na pastwę losu z dala od innych jednostek, albo samotnego krasnoluda, przemierzającego leśne ostępy. Ghóle są też znane z tego, że często wałęsają się na naszych tyłach, a potem atakują w momencie, gdy z przodu uderzy na nas główna armia nieumarłych. Aby temu zapobiec, powinniśmy zawczasu zlecić łucznikom wyeliminowanie ghóli.





**RYSUNEK 3.7.** Takie ustawienie łuczników to dobry sposób na to, by uszczuplić siły wroga, gdy będą one przechodzić przez most.

rażeń. Trzeba być przygotowanym na to, że ghole z tyłu teraz nas zaatakują, ale nie trzeba się tym przejmować, bo przecież mamy w odwodzie kilku wojów, tylko czekających na taki atak.

W trakcie bitwy, gdy nasi woje będą walczyć z nieumarłymi na moście, kilku zniewoleńców spróbuje przedostać się na drugą stronę rzeki po jej dnie. Możliwe, że nie zauważymy ich aż do momentu, gdy ich głowy wynurzą się z nurtów rzeki zaraz obok naszych łuczników (patrz rys. 3.8). To dobry moment, aby wysłać do walki wojów czekających w pobliżu łuczników. Kiedy główne siły wroga zostaną rozgromione, pozostałe przy życiu jednostki mogą przekroczyć most i zlikwidować niedobitki armii Ciemności. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, przechodząc do kolejnego etapu misji, powinniśmy wciąż dysponować czterema lub pięcioma łucznikami oraz mniej więcej taką samą liczbą wojów.



## WSKAZÓWKA

Walka za zmorami w "Oblężeniu Madrigal": Po pierwsze, można wysłać jedną jednostkę na samobójczą misję, by w ten sposób uchronić inne jednostki od śmierci. Jednak jeśli będziemy stosować tę taktykę, to szybko zabraknie nam jednostek. Po drugie, możemy zaatakować zmory łucznikami i zabić je, gdy będą jeszcze daleko. To najlepsza metoda, gdyż do zlikwidowania zmory, wystarczą trzy strzały.



**RYSUNEK 3.8.** Dowódcy nieumarłych wyślą zniewoleńców, by ci przeszli przez rzekę i zaatakowali łuczników. Lepiej być na to przygotowanym.

Teraz powinniśmy zaprowadzić swoje oddziały do Wygody. Wkrótce zorientujemy się, że z każdej strony atakuje nas jednostka wroga. To nasze pierwsze spotkanie ze zmorami. Te jednostki to chodzące bomby, których jedynym celem jest podejście do naszych oddziałów i spowodowanie potężnego i śmiertelnie niebezpiecznego wybuchu. Powinniśmy jak najszybciej nakazać zlikwidowanie zmor łucznikom, trzymając jednocześnie pozostałe jednostki w bezpiecznej odległości, jak to pokazano na rys. 3.9. Przy wybuchu zmory, eksplodują też niesione przez nią sakwy z ropą, które mogą zadać naszym jednostkom poważne obrażenia, a także je sparaliżować. Kiedy już zlikwidujemy większość zmor, poprowadźmy trzech lub czterech wojów w górną część mapy. Kiedy tylko zobaczymy główne siły wroga zmiernące w naszym kierunku, zawróćmy wojów i wróćmy nimi w kierunku mostu. W międzyczasie sprowadźmy łuczników w pobliże mostu jako wsparcie, na wypadek, gdyby woje zostali zabici. Dowódcy nieumarłych lubią ukrywać zmory z rzece, dlatego należy uważnie obserwować jej nurt. Jeśli tylko nasi woje (lub łucznicy, jeśli tylko oni ocaleją) dotrą do mostu, misja zakończy się powodzeniem! I co, ciężko było? Hmm, no tak, w sumie to faktycznie nie było takie łatwe.

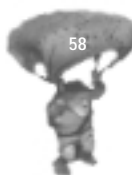


**RYSUNEK 3.9.** Łucznicy muszą zlikwidować zmory z bezpiecznej odległości, bo inaczej eksplozja rani (albo zabije) nasze jednostki.

## PODSUMOWANIE

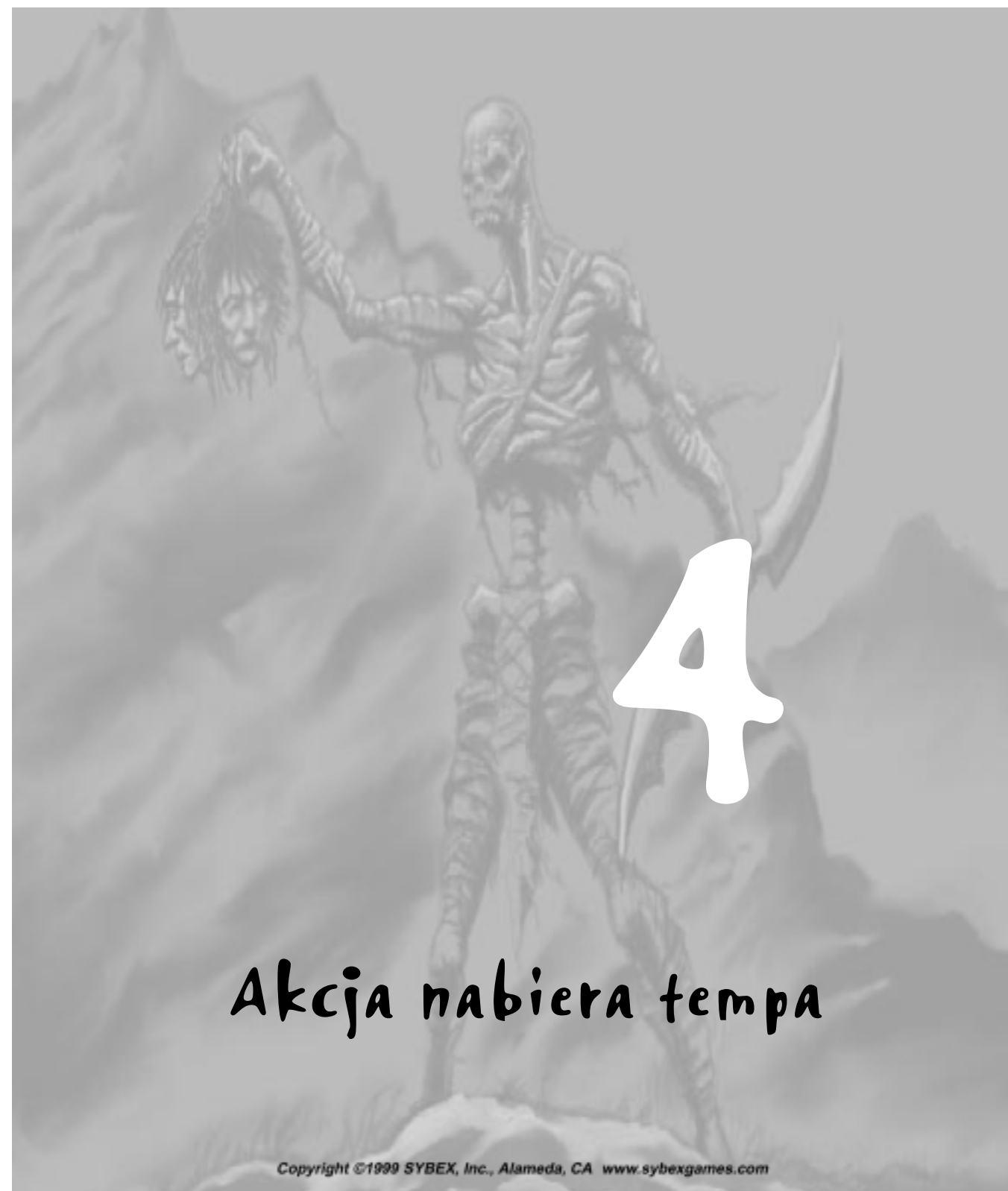
- Podzielmy jednostki na trzy grupy: dwie jednakowe grupy wojów i jedną grupę łuczników. Choć na początku nie będziemy z nich zbyt często korzystać, to w dalszej części misji grupy przydadzą się, by łatwiej przegrupować jednostki.
- Rozmieścimy wojów na pozycjach obronnych przy moście tak, by ghòle, którym się uda przedostać na drugą stronę, nie mogły nas zaatakować z boku ani z tyłu.
- Zlikwidujemy ghòle i bezdusznych, którzy pojawią się, by bronić mostu.
- Ustawmy łuczników w dwóch jednakowych grupach po obu stronach mostu (wzdłuż brzegu rzeki). W ten sposób będziemy mogli zlikwidować bezdusznych, kiedy nieumarli zaczną przechodzić przez most.
- Przeprowadźmy grupę pięciu lub sześciu wojów przez most, by sprowokować atak nieumarłych, a potem cofnijmy się na swoją stronę rzeki i przygotujmy łuczników.
- Rozkażmy łucznikom, by zlikwidowali bezdusznych po drugiej stronie rzeki, podczas gdy woje zajmą się zniewoleńcami na moście i ghòłami, którzy zaatakują nas z tyłu.
- Przeprowadźmy swoje oddziały przez most i zlikwidujmy pozostałe jednostki wroga.
- Zaprowadźmy swoje jednostki do miasteczka o nazwie Wygoda i przygotujmy się na atak zmor.
- Kiedy zmory zaatakują, użyjmy łuczników, by je zlikwidować. Zmora wybuchnie, jeśli zostanie trafiona przynajmniej trzema strzałami.
- Podprowadźmy łuczników pod most i wypatrujmy zmór. Potem skierujmy wojów w górną część mapy. Kiedy zbliżą się oni na odległość wzroku do armii nieprzyjaciela, zawróćmy ich w kierunku mostu. Uwaga na ścigające nas ghòle. Na szczęście kilku wojów łatwo sobie z dwoma lub trzema ghòłami poradzi.
- Wróćmy na most i przejdźmy przez niego. Wygraliśmy!





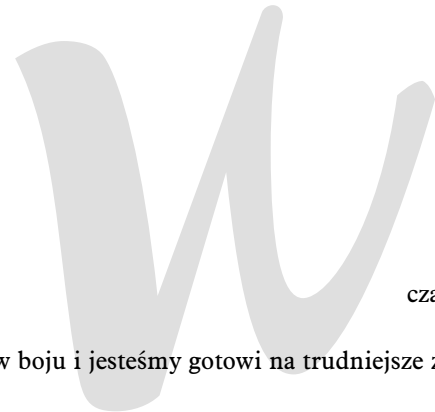
## UWAGA

Jeśli w końcowej części misji nie będziemy dysponować żadnymi łucznikami, to czekają nas kłopoty. Będziemy musieli trzymać się z daleka od zmor, a jednocześnie zbliżyć na tyle do nieprzyjacielskiej armii, by sprowokować jej atak. Potem, wracając w kierunku mostu z nieprzyjacielską armią depczącą nam po piętach, znowu trzeba będzie unikać zmor.



# Akcja nabiera tempa





W czasie trzech początkowych misji zdobyliśmy już pierwsze szlify w boju i jesteśmy gotowi na trudniejsze zadania, prawda? Lepiej żeby tak było, bo kilka kolejnych misji będą dla nas jeszcze większym wyzwaniem. „Powrót do domu” będzie najtrudniejszą z dotychczasowych misji, w którym będziemy się musieli wykazać zdolnościami taktycznymi i strategicznymi. Misja pt. „Ucieczka z przymierza” zmusi nas do użycia sprytu i sprawdzi naszą cierpliwość, a w dodatku może się okazać jednym z trudniejszych zadań, jeśli nie będziemy wiedzieć co zrobić. Na szczęście, jeśli tylko będziecie postępować zgodnie z moimi instrukcjami, wszystko powinno pójść gładko. W obu tych misjach wróg będzie miał znaczną przewagę liczebną, dlatego będziemy musieli wykorzystać do maksimum zdolności naszych łuczników i krasnoludów.

## POWRÓT DO DOMU

Naszym zadaniem będzie przedostanie się przez Węzła Świata (urządzenie teleportacyjne służące do przemieszczania się w przestrzeni) w okolice miasta o nazwie Przymierze. Jeden ze starych wrogów Balora polecił Wam, byście przebili się do zrujnowanego Przymierza, gdzie macie odnaleźć i zdobyć Kodeks Absolutu (wielką księgę o niezwykłej mocy). Niestety, ruin miasta strzegą liczni nieumarli, dlatego by zakończyć misję powodzeniem, trzeba się będzie wykazać dużymi zdolnościami taktycznymi i żelazną wolą. Postępujcie zgodnie z zawartymi w tym poradniku wskazówkami, a uda się Wam pokonać nieumarłych i wysłać ich raz na zawsze w otchłań niebytu.







## CEL MISJI

Musimy odszukać Kodeks Absolutu, a potem dotrzeć z nim do południowo-wschodniego krańca mapy.




### JEDNOSTKI GRACZA

Nasze jednostki pojawią się w okolicach Przymierza, przedostawszy się tam przez portal Węzła Świata. Do naszej dyspozycji oddani zostaną woje, łucznicy, a nawet dwóch krasnoludów. Jednak co najważniejsze, będziemy też mogli wykorzystać wędrowca, który wyleczy najciężej rannych. Oto pełna lista dostępnych jednostek:

-  Woje
-  Łucznicy
-  Krasnoludy
-  Wędrowiec

### HORDA CIEMNOŚCI

Siły nieumarłych przypominają armie, z którymi przyszło nam walczyć już wcześniej, ale jest też pewna nowość. Otóż w misji tej spotkamy się w licznymi ghólami, którzy będą podnosić i miotać wybuchającymi sakwami z ropą, rozrzuconymi na polu bitwy. Ghole takie stanowią poważne zagrożenie dla naszych jednostek, dlatego w spotkaniu z nimi powinniśmy zachować szczególną ostrożność. Oto pełna lista jednostek wroga:

-  Bezduszni
-  Ghole
-  Zniewoleńcy

### TEREN MISJI

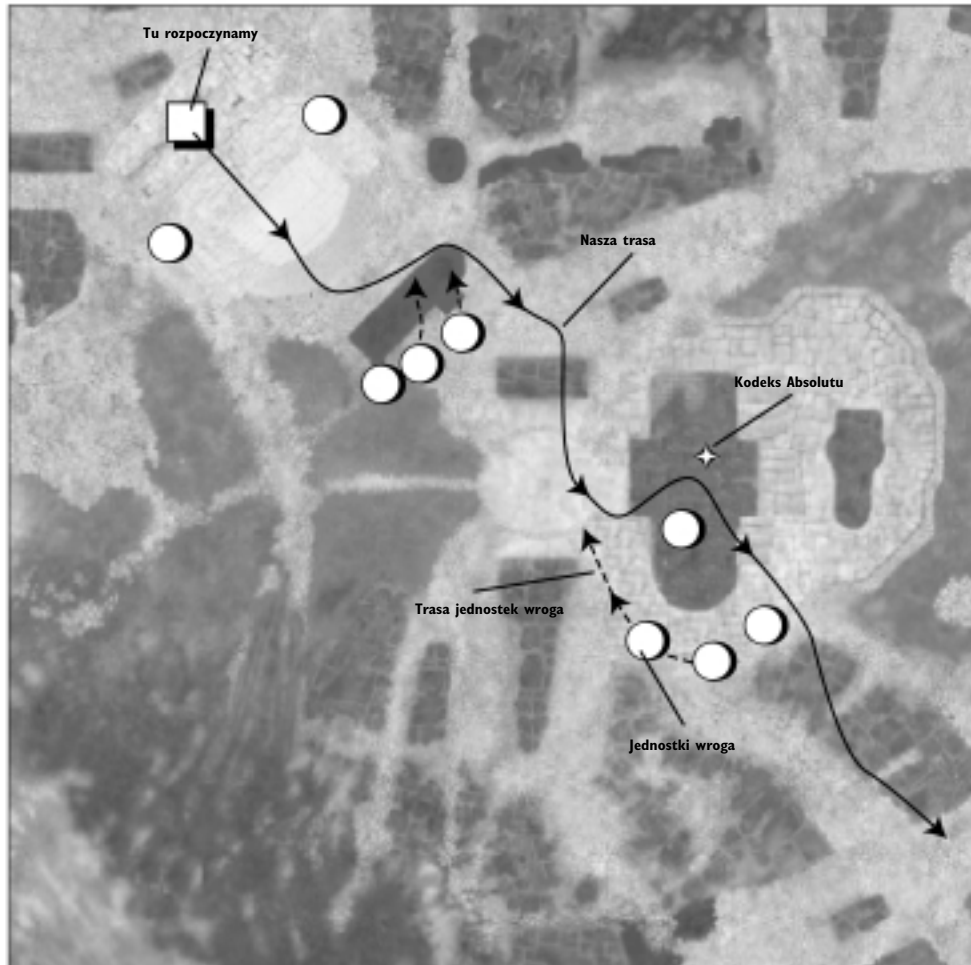
Na początku misji wszystkie nasze jednostki wychodzą z Węzła Świata, położonego za wspaniałym amfiteatrem. Amfiteatr ten robi niesamowite wrażenie, ale łatwo może się stać naszym grobem. Nie wolno





mianowicie dopuścić do sytuacji, w której jednostki zostaną w nim uwięzione, a w górze pojawią się bezdusznicy, którzy z łatwością zamienią naszych żołnierzy w pył.

Na mapie tej znajduje się też kilka sadzawek z brązowym szlamem. Pomimo swojego wyglądu, szlam ten ma podobne właściwości jak woda. W związku z tym, jeśli jakaś grupa zniewoleńców, brnąc w szlamie, zacznie przechodzić na naszą stronę, musimy być świadomi faktu, że krasnoludzkie pociski nie wybuchną w takim miejscu.



Pozostała część mapy jest płaska i sucha (to dobra wiadomość dla krasnoludów), a ruiny Przymierza zapewnią naszym jednostkom doskonałą ochronę. I jeszcze jedno ostrzeżenie: powierzchnia całej mapy jest pokryta wybuchowymi sakwami z ropą i bombami, dlatego zanim rzucimy pociskiem wybuchającym, lepiej sprawdzić, gdzie stoimy.

### PLAN BITWY

Kodeks Absolutu znajduje się dość blisko. Leży obok pokrwawionych ciał poległych żołnierzy w ruinach Przymierza. Księgę tę może zabrać jedynie krasnolud lub wędrowiec, dlatego należy zapewnić tym jednostkom szczególną ochronę. Ukończenie tej misji będzie wymagać dużo cierpliwości i sprytu, ale na szczęście do swojej dyspozycji mamy dość pokaźną armię. Nasze jednostki wyjdą na początku misji z Węzła Świata, tak jak to zaprezentowano na rys. 4.1.

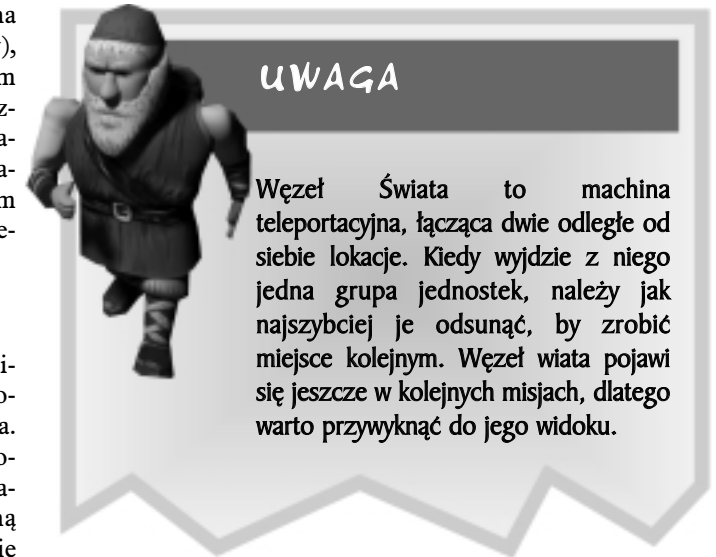
Pierwsi przybędą woje. Najlepiej jak najszybciej przemieścić ich z dala od Węzła, gdyż bezdusznicy będą się starali ich zlikwidować. Kolejną grupą, która przybędzie na miejsce akcji, będą łucznicy i krasnoludy. Jak tylko będziemy im mogli wydawać rozkazy, powinniśmy niezwłocznie zaatakować bezdusznych. W ten sposób przygotujemy sobie pole do kolejnych ruchów. Ostatnią jednostką, która przybędzie przez Węzeł Świata, będzie wędrowiec, który w tej misji ma podwójne zadanie, dlatego lepiej o niego dobrze dbać.

Możemy pogrupować jednostki w zależności od upodobań. Jeśli chodzi o mnie, to zazwyczaj tworzę jedną grupę składającą się z łuczników, jedną z krasnoludów, a pozostałych wojów dzielę na dwie grupy. Teraz możemy skierować swoje jednostki w stronę wyjścia z teatru. Zobaczmy staw z brązowym szlamem, wokół którego krąży grupka ghóli.

Powinniśmy wysunąć do przodu łuczników, a już niedługo zobaczymy zbliżającą się małą grupę bezdusznych i zniewoleńców. Teraz najlepiej wysłać w kierunku wroga kilku wojów, którzy poświęcą się, by ocalić innych. Następnie należy wyprowadzić łuczników z teatru i ustawić ich w pobliżu, na stoku schodzącym do stawu.

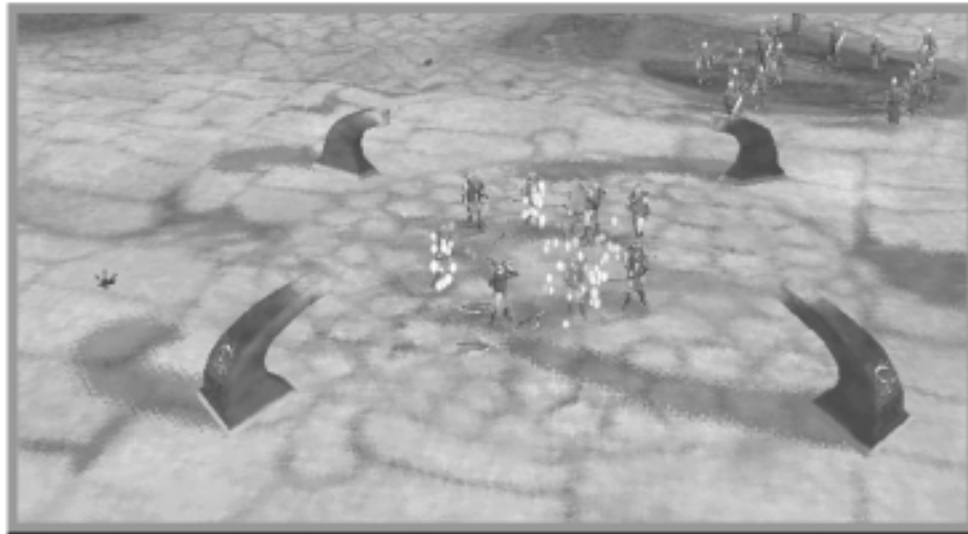
Kiedy wróg zacznie się zbliżać, nasi łucznicy powinni zlikwidować bezdusznych, a krasnoludy powinny wysłać w zaświaty zniewoleńców. Po wyeliminowaniu wroga połowa misji jest już za nami.

Duży problem w tej misji stanowią biegające po okolicy ghóle, które podnoszą wybuchowe sakwy z ropą, pozostałe po ostatniej bitwie stoczonej pod Przymierzem. Ghóle to jedyne jednostki, które potem mogą wykorzystać te sakwy i na przykład obrzucić nimi nasze jednostki (często będą to nasi łucznicy). W ten



### UWAGA

Węzeł Świata to maszyna teleportacyjna, łącząca dwie odległe od siebie lokacje. Kiedy wyjdzie z niego jedna grupa jednostek, należy jak najszybciej je odsunąć, by zrobić miejsce kolejnym. Węzeł wiata pojawi się jeszcze w kolejnych misjach, dlatego warto przywyknąć do jego widoku.



**RYSUNEK 4.1.** Nasze jednostki przybędą przez ten Węzeł wiata. Nie zapomnijmy ich odprowadzić na bok, by zrobić miejsce następnym.

sposób mogą wyrządzić wiele szkód, dlatego łucznicy zawsze powinni likwidować wałęsające się w pobliżu ghòle, zanim te zdążą ich zaatakować.

Krasnoludy powinny też unieszkodliwiać leżące w okolicy sakwy z ropą, detonując je swoimi pociskami wybuchowymi. Jeśli w pobliżu będą jednostki nieprzyjaciela, to można nawet wykorzystać sakwy, by zadać im poważniejsze obrażenia.

Z ocalałych wojów utwórzmy jedną grupę. Następnie ostrożnie skierujmy wszystkie ocalałe jednostki w kierunku okrągłego placu wyłożonego kostkami, na środku którego stoi duży pomnik. Kiedy zbliżymy się do Przymierza, zobaczymy, że okolica jest wprost zaścieniona trupami.

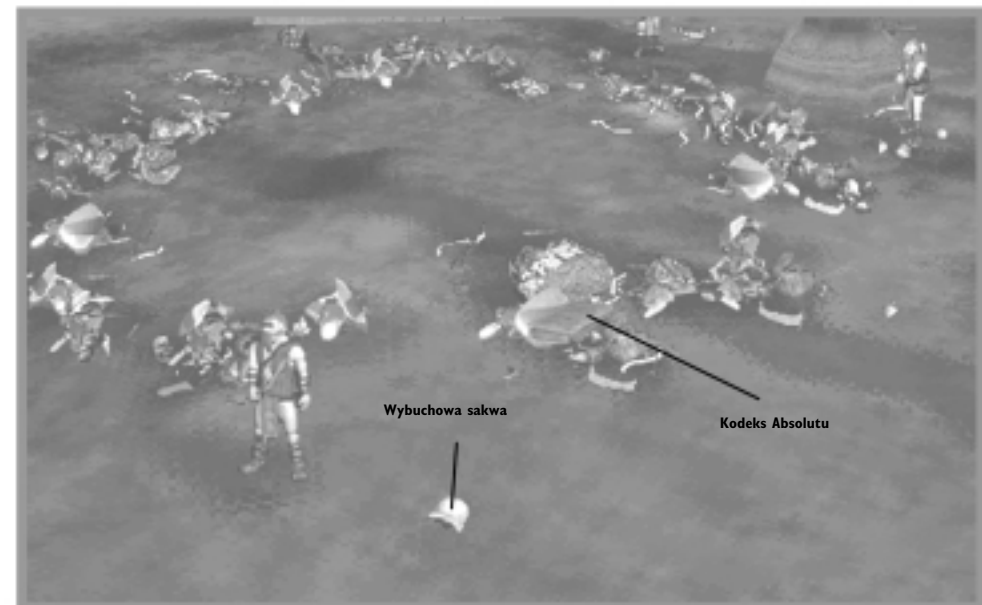


## UWAGA

Strzeżcie się ghòli z wybuchowymi sakwami! Na obszarze tej mapy rozrzuconych jest wiele sakw z ropą (i bomb). Ghòle mogą podnosić sakwy i rzucać nimi w nasze jednostki, powodując poważne obrażenia i paraliżując jednostki, którym udało się przeżyć. Nasze krasnoludy powinny detonować wszystkie sakwy z ropą, jakie leżą w okolicy. W ten sposób ułatwimy sobie życie.

Napotkamy też kilku zniewoleńców, którzy jednak nie będą na nas zwracać uwagi, dopóki się do nich nie zbliżymy lub nie zaczniemy razić ich strzałami. Jak tylko będziemy wystarczająco blisko, z południa nadejdzie duża grupa zniewoleńców i bezdusznych. Nasi łucznicy i krasnoludy powinni sobie z łatwością z nimi poradzić. Manewrując krasnoludami, powinniśmy unikać oszczepów miotanych przez bezdusznych (sztuczkę tę opisano w rozdziale 3). Jeśli zniewoleńcom uda się zanadto zbliżyć do łuczników i krasnoludów, powinniśmy wysłać wojów, by oczyścili teren.

Teraz, gdy Przymierze zostało już oczyszczone z nieumarłych, musimy odszukać Kodeks Absolutu. Księga ta zazwyczaj leży gdzieś pośród trupów otaczających ruiny (patrz rys 4.2). Najlepiej będzie zbliżyć lekko widok, dzięki czemu łatwiej nam będzie Kodeks wypatrzeć. Teraz naszym zadaniem jest zabezpieczyć księgę. Trzeba pamiętać o tym, że tylko krasnolud lub wędrowiec może ją podnieść, dlatego jeśli stracimy wszystkie jednostki tego typu, nie będziemy mogli zakończyć misji zwycięstwem. Musimy podnieść Kodeks i skierować się w południowo-wschodni róg mapy. Na swojej drodze napotkamy kilku strażników, ale ich pokonanie nie powinno nam sprawić trudności. Z drugiej strony nie wolno lekceważyć ghòli.



**RYSUNEK 4.2.** Kodeks Absolutu znajduje się pomiędzy trupami, dlatego trudno go wypatrzeć. Jeśli więc mamy z tym problemy, powinniśmy dobrze przeszukać ciała poległych.



## PODSUMOWANIE

- Wyprowadźmy swoje jednostki z Węzła wiata, by zrobić miejsce następnym przybywającym oddziałom. Woje powinni wyjść z teatru, by uniknąć śmierci od oszczepów bezdusznych, patrolujących teren.
- Kiedy przybędą łucznicy, powinni zaatakować bezdusznych (którzy się rozpierzchną).
- Utwórzmy dwie grupy wojów, jedną grupę łuczników i jedną grupę złożoną z krasnoludów.
- Przeprowadźmy swoje jednostki przez teatr, zabijając wszystkich bezdusznych i ghóle, na jakich się natkniemy.
- Ustawmy jednostki na stoku (nad stawem z brązowym szlamem), a potem wyślijmy dwóch wojów, by sprowadzili nieumarłych.
- Udajmy się w kierunku placu (obszar z wielkim posągami) i uleczmy wszystkie ranne jednostki.
- Skierujmy się powoli w kierunku Przymierza. Krasnoludy powinny detonować wszystkie napotkane wybuchowe sakwy z ropą.
- Poprowadźmy jednostki na południe, by sprowokować atak głównych sił nieumarłych. Potem krasnoludy i łucznicy powinni zadać wrogowi jak największe straty, a woje muszą unieszkodliwić wszystkich nieumarłych, którzy zbliżą się zbyt blisko do jednostek miotających.
- Podnieśmy Kodeks Absolutu (musi to zrobić krasnolud lub wędrowiec) leżący wśród trupów i poprowadźmy jednostki na południowo-wschód.
- Zabijmy strażników w południowo-wschodnim rogu mapy i opuśćmy jej teren. Wygraliśmy.

## UCIECZKA Z PRZYMIERZA





Udało się nam. Zdobyliśmy Kodeks Absolutu. Teraz jednak będziemy musieli z nim uciec i przetrwać ataki ścigających nas nieumarłych. W misji pt. „Ucieczka z Przymierza” musimy się przedrzeć przez hordy nieumarłych i dostać się do tajemnego tunelu, który doprowadzi nas do bezpiecznego miejsca. Zanim się nam to uda, prawdopodobnie stracimy ponad połowę swoich jednostek. (Jeśli gracze podobnie jak ja, stracicie 80 procent swoich wojsk).

## CEL MISJI

Musimy uciec z Przymierza przez uszkodzony mur. Kiedy już będziemy za miastem, musimy odszukać ukryty tunel i wejść do niego. Wędrowiec niesie Kodeks Absolutu (który odzyskaliśmy w ostatniej misji), dlatego musimy zrobić wszystko, by był on jednym z tych, którym uda się uciec.



## JEDNOSTKI GRACZA

Także i w tej misji mamy do dyspozycji znaczną liczbę jednostek: dwie liczne grupy wojów, całkiem liczny oddział łuczników, dwóch krasnoludów, a nawet wędrowca. Z taką armią pokonanie wroga powinno być banalnie proste, prawda? Nic z tego. Oto pełna lista jednostek:

-  Krasnoludy
-  Woje
-  Łucznicy
-  Wędrowiec

## HORDA CIEMNOŚCI

Motto sług Ciemności w tej misji to: więcej to i tak za mało. Wydaje się, że na mapie znajduje się nieskończona liczba zniewoleńców, zmór i myrmidonów. Oto pełna lista wrogów, z którymi przyjdzie się nam zmierzyć:

-  Zniewoleńcy (i to wielu)
-  Myrmidoni (jeśli kiedykolwiek ich zobaczycie, już po Was)





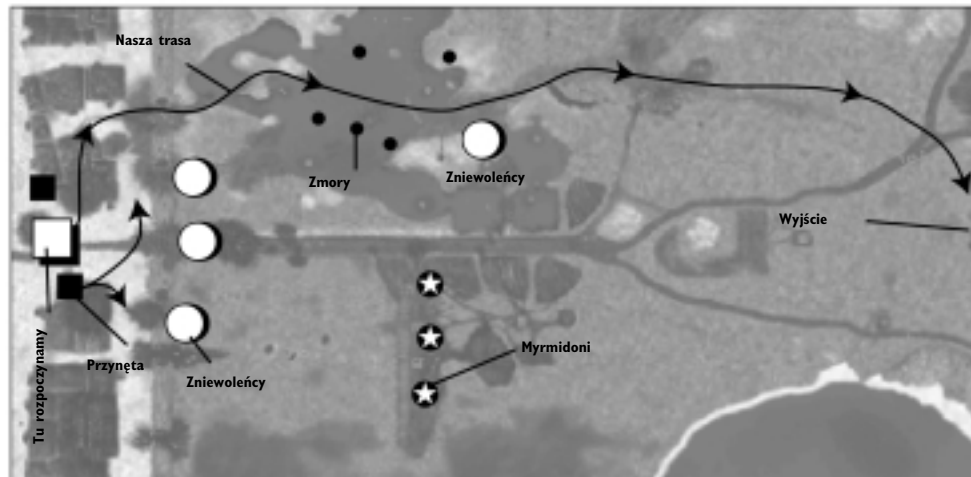
Zmory



Duszożerca (jest tylko obserwatorem)

## TEREN MISJI

W murze otaczającym Przymierze znajduje się kilka wyłomów. Na nieszczęście dla nas, wszystkich wyrw strzegą duże grupy zniewoleńców. Choć nie jest to widoczne na pierwszy rzut oka, ale najlepszą drogą ucieczki będzie bagnisty obszar po lewej stronie mapy. Mokradła te pozwolą nam uniknąć głównych oddziałów wroga, a podmokłe tereny pozwolą wytłumić wybuchy atakujących nas zmor. Za wszelką cenę musimy unikać drogi prowadzącej środkiem mapy. Jeśli spojrzymy na powyższą ilustrację, wszystko stanie się jasne. Zazwyczaj nie oznaczamy położenia wrogich jednostek, ale myślę że w tym przypadku usytuowanie myrmidonów (oznaczone gwiazdkami) mówi samo za siebie.



Zwróćcie uwagę, że jeśli podążymy głównym traktem, napotkamy niezwykle dużą watahę myrmidonów i zniewoleńców. Jeśli do tego dojdzie, nie mamy **ŻADNYCH** szans, dlatego lepiej się od nich trzymać z daleka. Tunel, który umożliwi nam ucieczkę, znajduje się po prawej stronie mapy, dokładnie pomiędzy dwiema ścieżkami. Trzeba uważać, bo tunel nie jest widoczny z każdego miejsca, dlatego łatwo go przeoczyć.

## PLAN BITWY

Na początku misji nasze oddziały zatrzymują się zaraz przed uszkodzonymi murami Przymierza, w których znajdują się trzy wyrwy. Każdej z nich strzeże duża grupa zniewoleńców. Instynkt pewnie podpowiada Wam, by zacząć układać bomby i przygotować łuczników, którzy zlikwidują nacierających nieumarłych, ale to nie tędy prowadzi droga do zwycięstwa. Oczywiście, przy odrobinie szczęścia i odpowiednim wykorzystaniu krasnoludów można w ten sposób przeżyć masakrę, ale zostanie nam tylko garstka poważnie rannych jednostek. Nie traćcie jednak nadziei, bo jest inny, lepszy sposób.

Polega on na wysłaniu sześciu lub siedmiu wojów oraz, dajmy na to, jednego łucznika, którzy posłużą jako przynęta i ściągną na siebie uwagę wielu nacierających zniewoleńców (patrz rys. 4.3). W międzyczasie resztę jednostek powinniśmy przebiec w kierunku wyrwy położonej po lewej stronie. Powinno się nam udać przedostać obok zniewoleńców, którzy tą wyrwą nadeszli. Następnie sami powinniśmy przeprowadzić swoje jednostki przez wyrwę w murze. Co prawda cały czas będzie nas ścigać grupa zniewoleńców, ale będzie to tylko jedna czwarta lub jedna trzecia wrogów, którzy zaatakowali nas na początku, gdyż pozostali nieumarli skupią swoją uwagę na pozostawionej przynęcie. Czego oczy nie widzą, tego sercu nie żal.

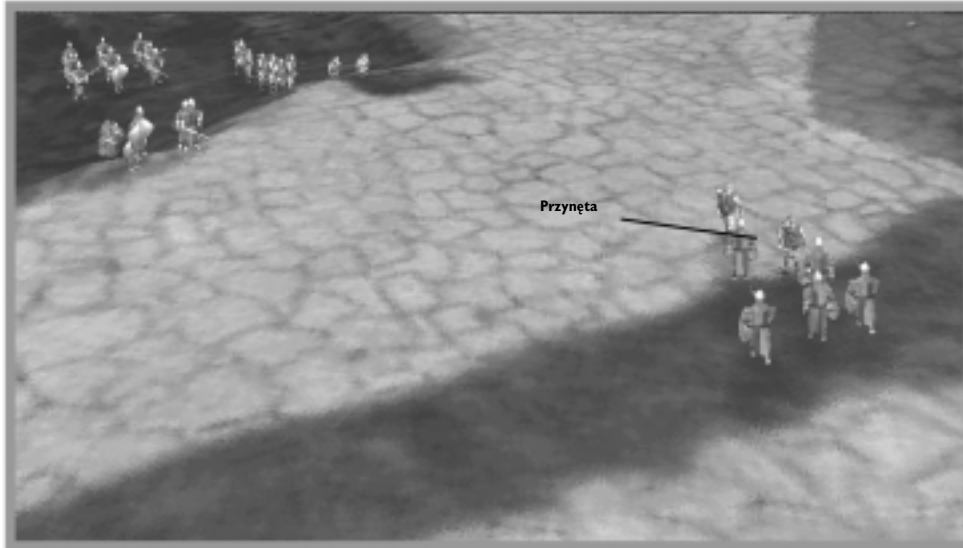
Jeśli wykażemy się cierpliwością, to możemy jednocześnie zlikwidować wszystkich ścigających nas zniewoleńców, ale możemy to zrobić dopiero kiedy opuścimy teren mokradel. Wtedy to do atakujących nas zniewoleńców przyłączą się zmory. Jeśli uda się nam trafić choćby jedną z nich krasnoludzkim pociskiem lub trzema strzałami z łuku, to zainicjowana reakcja łańcuchowa spowoduje zniszczenie wszystkich wrogich jednostek.

Poruszając się przez mokradła, będziemy się musieli od czasu do czasu bronić przed krążącymi w pobliżu zmorami. Po opuszczeniu podmokłych terenów powinniśmy wykorzystać krasnoludy i zlikwidować jak najwięcej zniewoleńców. Zbliżając się do krawędzi mapy, będziemy musieli zejść lekko na południe, gdzie znajduje się ukryty tunel. Najlepszą trasę do tunelu zaznaczono na rys 4.4.

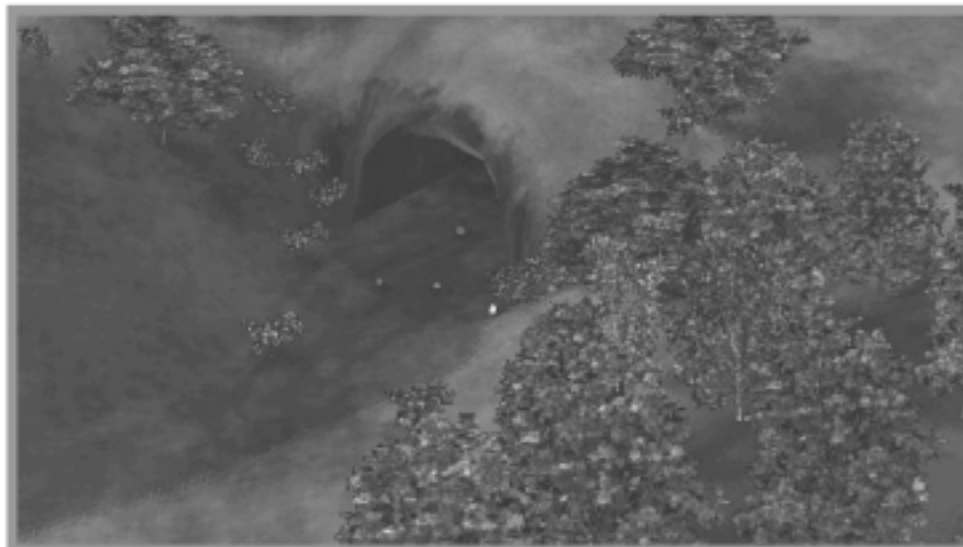
Zbliżając się do tunelu, natkniemy się na grupę zniewoleńców i kilku myrmidonów. Spróbujmy trafić ich kilkoma krasnoludzkimi pociskami, a potem uciekajmy w kierunku wyjścia. Nie możemy tracić czasu, bo już wkrótce wróg będzie deptał nam po piętach. W czasie całej misji musimy za wszelką cenę ochraniać wędrowca, bo jeśli zginie przed dotarciem do tunelu, to misja zakończy się niepowodzeniem. To właśnie on ma Kodeks i to jego musimy bezpiecznie doprowadzić do tunelu.

## WSKAZÓWKA

Logika podpowiada, by wybrać główny trakt, ale jeśli to zrobimy, czeka nas niechybna klęska. Czekają tam na nas zastępy myrmidonów, gotowe złożyć nam skórę.



RYSUNEK 4.3. Zostawmy kilka jednostek, które będą przyjętą dla hordy zniewoleńców, którzy przybędą zza muru. W ten sposób odwrócimy ich uwagę.



RYSUNEK 4.4. Wejście do tunelu nie jest widoczne ze wszystkich miejsc, dlatego powinniśmy wykorzystać opcję orbitowania kamery, by je odnaleźć.

## PODSUMOWANIE

- Podzielmy nasze jednostki na dwie grupy: w jednej umieścimy pięciu lub sześciu wojów i łucznika, a w drugiej (to będzie grupa główna) wszystkie pozostałe jednostki.
- Poprowadźmy główną grupę w kierunku wyrwy po lewej stronie, ale starajmy się unikać głównej armii zniewoleńców. Ci nieumarli mogą się do nas zbliżyć, ale wszystkie nasze jednostki poruszają się szybciej, dlatego powinniśmy im uciec.
- Wejźmy na teren mokradeł. Cały czas utrzymujemy swoje jednostki w ruchu, by ścigający nas zniewoleńcy nas nie dogonili, ale uważajmy na zmory. Jeśli jakaś zmora będzie się zbliżać, nasi łucznicy powinni ją zlikwidować.
- Wyprowadźmy swoje jednostki z terenu bagien.
- Kiedy zniewoleńcy wyjdą z mokradeł, obrzućmy ich krasnoludzkimi pociskami.
- Prowadźmy swoje jednostki wzdłuż górnej krawędzi mapy, kierując się na wschód.
- Kiedy już będziemy na wschodzie, skierujmy się w kierunku tunelu. Cały czas pamiętajmy o unieszkodliwianiu zabłąkanych zmór i zniewoleńców.
- Jak najszybciej wprowadźmy wędrowca i wszystkie inne ocalałe jednostki do tunelu.



W mrok zimy





ierwsze misje mamy już za sobą, dlatego musimy się spodziewać, że kolejne zadania będą o wiele trudniejsze. Co gorsza, przyjdzie nam je wykonywać w zimnym i nieprzyjaznym środowisku. W związku z tym trzeba być przygotowanym na to, że nie wszystkie krasnoludzkie pociski, którymi obrzucimy nacierających zniewoleńców, wybuchną. Jeśli na terenie Bagrady będziemy zbyt polegać na krasnoludach, czeka nas porażka. Z drugiej strony, w ostatnim etapie będziemy musieli złożyć swój los w ręce krasnoludów, gdyż tylko oni są w stanie pokonać 100 bezdusznych, którzy się na nas rzucają. Tak czy inaczej, jeśli uda się Wam ukończyć kolejne trzy misje, to z pewnością będziecie lepszymi graczami. Nawet jeśli po drodze przybędzie Wam trochę siwych włosów na głowie.

## WYPĘDZIĆ TENA ZE STONEHEIM




To nasza pierwsza misja, której akcja toczy się w terenie spowitym grubą warstwą śniegu. Klimat i pogoda nie ma wpływu na grę poza tym, że śnieg gasi od czasu do czasu krasnoludzkie pociski. Celem misji „Wypędzić Tena” jest zniszczenie jednego z czterech słupów Węzła wiata, by w ten sposób zapobiec inwazji nieumarłych. Węzeł wiata znajduje się dość daleko i jest dobrze strzeżony, dlatego przyjdzie nam zabić niejednego nieumarłego, zanim uda się nam wypełnić to zadanie.

## CEL MISJI

Musimy zniszczyć jeden z czterech słupów Węzła wiata i w ten sposób zabezpieczyć tereny na zachód od Chmurnych Grani. Jeśli stracimy wszystkie krasnoludy, misja zakończy się porażką. Wiąże się to z tym, że potrzebujemy przynajmniej jednego specja od materiałów wybuchowych, by zdetonować bomby, które zniszczą słup.





### JEDNOSTKI GRACZA

Jeśli czegoś w tej misji brakuje, to jednostek do walki bezpośredniej. Nasze jednostki miotające mają bardzo słabe wsparcie, ale jeśli odpowiednio wykorzystamy ich możliwości, to przejście tej misji nie powinno być trudne. Oto pełna lista dostępnych jednostek:

-  Krasnoludy (co najmniej ośmiu)
-  Łucznicy
-  Berserkerzy (tylko garstka)

### HORDA CIEMNOŚCI

W czasie tej misji ze strony nieumarłych nie spotkają nas żadne niespodzianki. Przeciwno nam staną jednostki, do których już zdążyliśmy się przyzwyczaić: bezduszni, zniewoleńcy, ghòle i parę zmór na dokładkę. Jak zwykle oddziały nieumarłych będą liczne, dlatego najlepiej poradzą sobie z nimi krasnoludy. Oto lista naszych przeciwników:

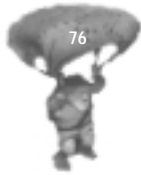
-  Bezduszni
-  Zniewoleńcy (i to dużo)
-  Ghòle (tylko garstka, ale za to bardzo denerwujący)
-  Zmory

### TEREN MISJI

Podobnie jak kilka wcześniejszych, mapa, na której toczy się akcja tej misji, jest przedzielona rzeką. Choć rzeka ta jest pokryta krą, to przebyć ją można tylko w dwóch miejscach. Najlepiej wybrać to, które znajduje się w środkowej części mapy. Co prawda przejście to jest silniej strzeżone, ale położenie drugiej przeprawy

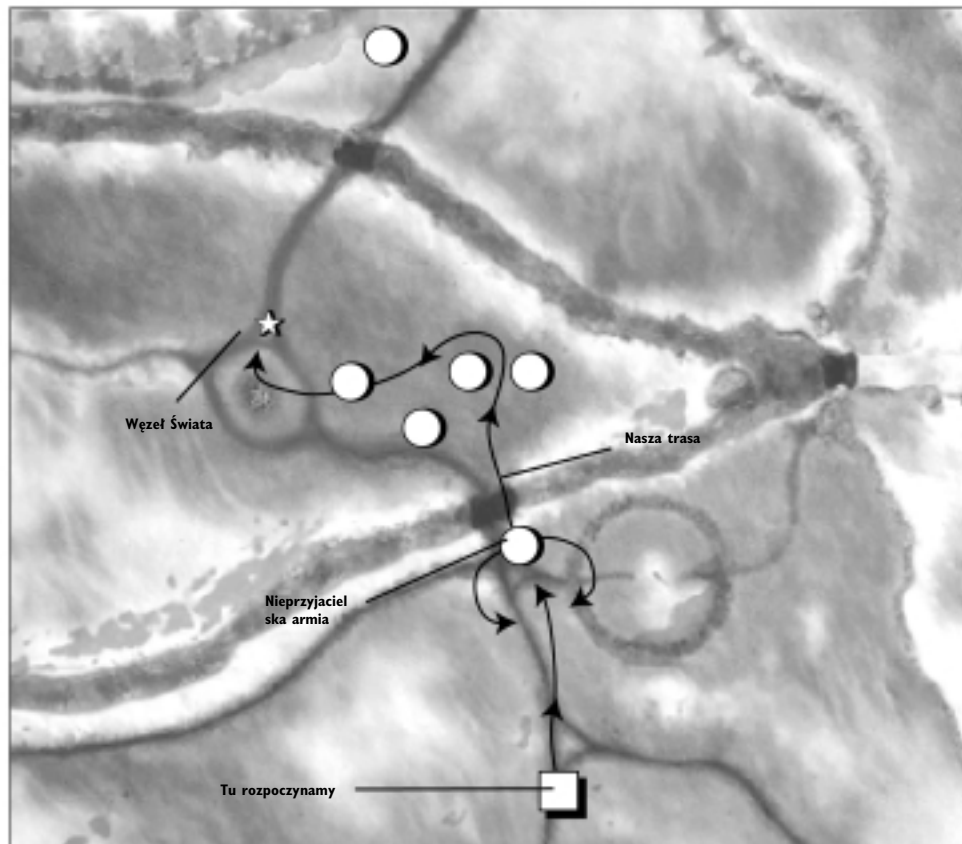






(przy wodospadzie na południu) utrudnia rozstawienie naszych jednostek, w związku z czym jesteśmy bardziej narażeni na okrążenie przez nieprzyjaciela.

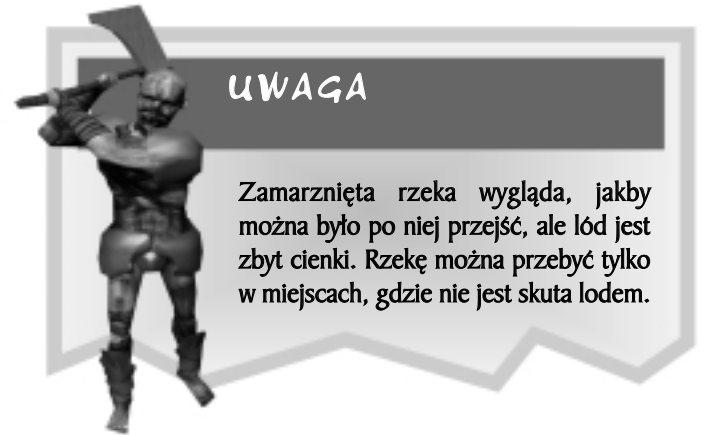
Śnieg nie pokrywa całego obszaru mapy, dlatego w większości miejsc możemy korzystać z umiejętności krasnoludów i ich wybuchających pocisków. Trzeba tylko pamiętać, że nie można na nich polegać w okolicy rzeki i w miejscach pokrytych śniegiem. Na mapie tej znajduje się też dużo drzew, które można wykorzystać jako osłonę przed nacierającymi bezdusznymi. Na prawo od głównego duktu znajduje się pomnik, ale nie ma odgrywa on żadnej szczególnej roli w misji (na wypadek gdyby Was zainteresował).



## PLAN BITWY

Gdy zaczynamy misję, nasze jednostki stoją pośrodku traktu z grupą pielgrzymów, podróżujących do świątyni. To okrutne, ale zupełnie spokojnie można tylko patrzeć, jak ci bogobojni ludzie giną pod ciosami ghóli, choć można też wysłać im na pomoc kilku berserkerów. Wybór należy do nas. Powinniśmy podzielić swoje jednostki na grupy: jedną grupę berserkerów, jedną łuczników i dwie grupy składające się z czterech krasnoludów.

Należy trzymać krasnoludy z dala od siebie, bo jeśli choć jeden pocisk wybuchnie zbyt blisko, to w wyniku reakcji łańcuchowej możemy zakończyć misję jeszcze zanim ją dobrze rozpoczniemy. Jeśli nie wiecie, o czym mówię, spójrzcie na ilustrację 5.1



### UWAGA

Zamarznięta rzeka wygląda, jakby można było po niej przejść, ale lód jest zbyt cienki. Rzekę można przebyć tylko w miejscach, gdzie nie jest skuta lodem.



**RYСУNEK 5.1.** Musimy uważnie obserwować krasnoludy i trzymać je w jednej linii. Jeśli zaczną rzucać pociskami w stojących z przodu towarzyszy, to tragedia gotowa.



Teraz ostrożnie poprowadźmy nasze oddziały traktem na wschód. Niebawem napotkamy armię wroga. Zanim nieprzyjaciel zaatakuje, powinniśmy utworzyć formację, w środkowej części której ustawimy łuczników, a dwie grupy krasnoludów zajmą miejsce po bokach (patrz rys. 5.2). Na wszelki wypadek z tyłu powinniśmy ustawić berserkerów, na wypadek gdyby było potrzebne wsparcie. Kiedy wróg się zbliży, łuczniczcy powinni zacząć razić strzałami bezdusznych, a krasnoludy rozpocząć ostrzał nacierających zniewoleńców. Widok rozrywanych na strzepy nieumarłych zapada na długo w pamięci. Jeszcze raz przypominam, że jeśli w jednej grupie znajduje się trzech lub więcej krasnoludów, to muszą stać w szeregu obok siebie. W ten sposób unikniemy sytuacji, w której stojący z tyłu krasnolud trafi pociskiem



## UWAGA

Aby zniszczyć słup Węzła Świata, trzeba będzie podłożyć u jego podstawy co najmniej pięć bomb. Jednak proponuję, by ustawić tyle bomb, iloma będziemy dysponowali. Lepiej przedobrzyć niż potem żałować. Jeśli zostanie nam przynajmniej jeden krasnolud, to wciąż możemy wysadzić słup, jeśli tylko uda się nam znaleźć piątą bombę.



RYSUNEK 5.3. Takie ustawienie to doskonały sposób na pokonanie wszystkich wrogów, z którymi zmierzmy się w tej misji. Krasnoludy grają rolę "młota," a łuczniczcy "kowadła."



RYSUNEK 5.3. Poświęćmy kilku berserkerów, by uszczuplić szeregi bezdusznych, zanim do walki z wrogiem przystąpią krasnoludy.

swoich towarzyszy, stojących z przodu. Jeśli w dalszym ciągu Was nie przekonałem, to spójrzcie jeszcze raz na rysunek 5.2. Pokonawszy tę grupę nieumarłych, powinniśmy się zbliżyć do rzeki. Zobaczymy tam dość dużą armię. W międzyczasie pielgrzymi doświadczą z pewnością gościnnego przyjęcia przez ghóle, podążające za naszymi oddziałami. Jeśli chcemy ocalić swoją skórę, najlepszym sposobem będzie trzymanie z tyłu, za naszymi głównymi siłami, kilku berserkerów, którzy w razie potrzeby wezmą na siebie natarcie nieprzyjaciela. Aby sprowokować wroga do przeprawy przez rzekę, nasi łuczniczcy będą musieli zakosztować kąpieli. Wprowadźmy ich w nurt rzeki i otwórzmy ogień w kierunku nieumarłych (najlepiej mierzyć w bezdusznych). Gdy armia Ciemności zacznie atakować, łuczniczcy powinni co sił w nogach wrócić na suchy brzeg, ale nie na tyle daleko, by nieumarli zawrócili. Następnie należy sprowadzić ośmiu krasnoludów (po czterech z każdej strony) i zniszczyć wszystkie jednostki nieprzyjaciela, jakie tylko przekroczą rzekę. Należy się przygotować na to, że kilka ghóli spróbuje zaatakować krasnoludy stojące po prawej stronie formacji, dlatego powinniśmy trzymać w pobliżu kilku berserkerów, którzy wybawią naszych małych speców od materiałów wybuchowych z opałów. Jeśli będziemy potrzebować dodatkowych jednostek, można wycofać berserkerów chroniących pielgrzymów - w końcu czy ci pobożnisie w czymkolwiek nam kiedyś pomogli? W dalszym ciągu powinniśmy mieć do swojej dyspozycji większą część łuczników, kilku berserkerów i co najmniej trzy lub cztery krasnoludy. Następnie musimy przekroczyć rzekę i wyjść na brzeg (po prawej stronie), aby odsapnąć trochę przed szarżą na kolejną grupę nieumarłych. Przed nami, na północy, wciąż znajdują się dwie główne grupy bezdusznych i zniewoleńców, dlatego przed zniszczeniem Węzła Świata czeka nas jeszcze poważne starcie. Nasi łuczniczcy powinni zaatakować grupę po lewej stronie, przy czym powinni oni mierzyć w bezdusznych. Jednocześnie powinniśmy poprowadzić berserkerów, by zaatakowali bezdusznych w formacji po prawej. Nieumarli najpierw zaczną uciekać (patrz rys. 5.3), ale potem zawrócą i będą walczyć. Jeśli będziemy działać szybko, to powinniśmy zlikwidować trzech lub czterech bezdusznych, a potem wycofać co najmniej jednego berserkera w bezpieczne miejsce. Kiedy nieumarli rozpoczną natarcie na łuczniczów i krasnoludy, zacznijmy odwrót, ale nie przestawajmy razić wroga strzałami i pociskami. W ten sposób powinniśmy wyeliminować wszystkich wrogów i wciąż



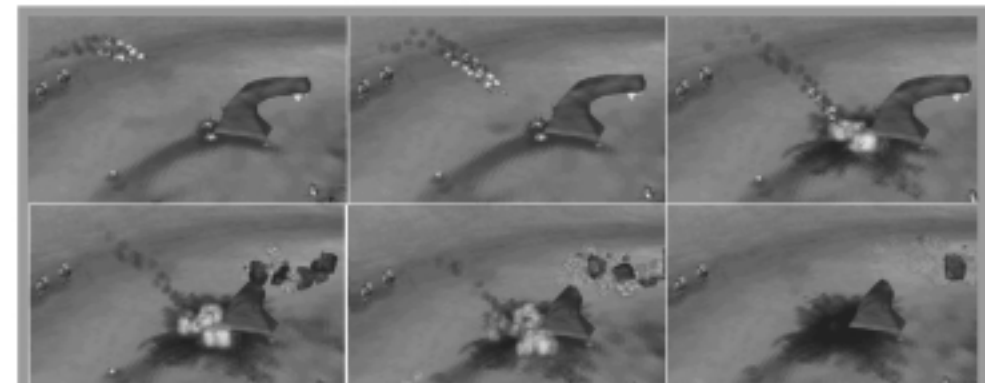
## PODSUMOWANIE

- Utwórzmy jedną grupę z łuczników, jedną z berserkerów i dwie grupy z krasnoludów. Pamiętajmy, żeby grupy krasnoludów nie walczyły blisko siebie.
- Ruszmy prosto przed siebie drogą (na wschód), wypatrując pierwszej armii nieumarłych.
- Kiedy zobaczymy oddziały nieumarłych, ustawmy łuczników w luźnym szeregu, a po bokach rozmieścmy dwie grupy krasnoludów. Najlepiej trzymać w pobliżu berserkerów, którzy zapewnią ewentualne wsparcie.
- Łucznicy powinni się skupić na likwidowaniu bezdusznych, a krasnoludy na niszczeniu zniewoleńców.
- Po zlikwidowaniu pierwszej grupy wrogów, zbliżmy się do rzeki, ale nie podchodźmy na brzeg. Jeszcze raz ustawmy jednostki w takiej samej formacji jak poprzednio. Tutaj także powinna się sprawdzić.
- Opcjonalnie: jeśli chcemy uratować pielgrzymów, wyślijmy kilku berserkerów w kierunku kamiennego pomnika po prawej stronie. Trzeba jednak wiedzieć, że to zadanie wymaga ich stałej obecności, a w międzyczasie berserkerzy mogą być potrzebni do ochrony łuczników i krasnoludów. By ukończyć misję, nie trzeba ratować pielgrzymów, więc można po prostu pozwolić im zginąć.
- Skierujmy łuczników w nurty rzeki i zacznijmy ostrzeliwać nieumarłych, by ściągnąć ich uwagę. Jak tylko wróg zaatakuje, wyprowadźmy łuczników z wody.
- Sprowadźmy krasnoludy i ostrzelajmy zniewoleńców i bezdusznych, którzy wyjdą na brzeg. Łucznicy powinni w tym czasie prowadzić ostrzał bezdusznych, którzy znajdują się w zasięgu strzału. W międzyczasie trzeba uważać na góle, które zaatakują naszą prawą flankę.
- Pokonawszy nieumarłych, przeprawmy się przez rzekę i skierujmy na północ.
- Zaatakujmy łucznikami grupę nieumarłych na zachodzie (tę mniejszą). W międzyczasie berserkerzy powinni zlikwidować bezdusznych w większej grupie na wschodzie. Sprowadźmy krasnoludów i przygotujmy ich do ataku.

*Ciąg dalszy na następnej stronie*

## PODSUMOWANIE

- Kiedy zniewoleńcy zaatakują, krasnoludy i łucznicy powinni obrzucić ich swoimi pociskami i strzałami. W międzyczasie powinniśmy wycofywać swoje jednostki, by ograniczyć straty do minimum.
- Uważając na zmory i bezdusznych, którzy zaczną wychodzić z lasu, podejźmy pod Węzeł wiata (na północy).
- Kiedy dotrzemy do Węzła wiata, nie wchodźmy od razu na jego teren, bo za chwilę pojawi się tam zmora, a potem zniewoleńcy i bezduszni. Z tymi nieumarłymi powinni sobie poradzić nasi krasnoludy i łucznicy. Potem najlepiej obrócić się w kierunku wschodnim, skąd nadciąga kolejna grupa wojsk nieprzyjaciela.
- Jeśli będziemy mieli szczęście, to gdy większość wrogów będzie już pokonana, wciąż powinniśmy dysponować kilkoma krasnoludami. Muszą one umieścić przynajmniej pięć (albo więcej) bomb bezpośrednio przy podstawie jednego ze słupów Węzła wiata.
- Kiedy bomby będą gotowe, krasnoludy muszą się wycofać i rzucić swoje pociski w pobliże materiałów wybuchowych. Teraz można już tylko podziwiać widowiskowy wybuch.



**RYСУNEK 5.4.** Ta sekwencja sześciu ilustracji pokazuje, w jaki sposób zniszczyć słup. Ten widok chyba nigdy mi się nie znudzi.

zachować wszystkie krasnoludy i dwóch lub trzech łuczników. Jeśli graliśmy ostrożnie, to może nawet będziemy mieli w odwodach paru berserkerów. Poprowadźmy swoje oddziały dalej na północ. Uważajmy przy tym na zmory i bezdusznych, którzy od czasu do czasu będą wychodzić z lasów. Po przybyciu w pobliże Węzła Świata, nie wchodźmy od razu na jego teren, bo za chwilę pojawi się tam zmora, która wysadzi się w powietrze. Natychmiast po tej eksplozji przybędą też zniewoleńcy i bezduszni, a ze wschodu nadciągnie kolejny oddział nieumarłych. Może to wyglądać groźnie, ale nasze krasnoludy na pewno sobie poradzą. Wystarczy tylko wsparcie łuczników, którzy zajmą się bezdusznymi, a krasnoludy w tym czasie będą obrzucać nieumarłych swoimi pociskami. Kiedy rozniesiemy w pył większość sił wroga, podprowadźmy dwóch krasnoludów pod słup Węzła Świata, który jest najbardziej oddalony od wroga. Powinni oni podejść jak najbliżej słupa i zostawić u jego podstawy wszystkie cztery bomby. Kiedy bomby będą już ustawione, krasnoludy powinny się oddalić na bezpieczną odległość i jednocześnie rzucić w kierunku słupa swoje pociski. Jak pokazuje ilustracja 5.4, połączenie bomb i pocisków wystarczy, by zniszczyć słup. Kiedy nam się to uda, misja zakończy się powodzeniem. Gratulacje!

## BAGRADA




Bagrada to labirynt małych, górskich wąwozów, łączących Równinę Łusek z Leśnym Sercem. To nasze pierwsze spotkanie z mapą niemal w całości pokrytą śniegiem. Nieustannie padający śnieg, gaszący lonty krasnoludzkich pocisków, ma ogromny wpływ na przebieg gry. Bagrada to misja, w której po raz pierwszy spotkamy olbrzymie trowy, potrafiące w parę sekund rozerwać nasze jednostki na strzępy. Jedną z ważniejszych umiejętności, które trzeba będzie osiągnąć, by tę misję ukończyć, będzie właśnie poznanie zasad walki z tymi groźnymi wrogami. Na szczęście także i my otrzymamy posiłki, więc nie powinno być tak źle.







### CEL MISJI

Musimy przebyć ośnieżoną przełęcz i dotrzeć do miejsca na północnym-wschodzie (specjalnie oznaczonego), niszcząc po drodze wszystkich wrogów. Kiedy spotkamy trowy, powinniśmy je zlikwidować.

### JEDNOSTKI GRACZA





W tej misji dysponujemy doborowymi oddziałami. Po naszej stronie walczą szybcy i silni berserkerzy, wytrzymali wojowie i niezrównani w walce na odległość łucznicy. Co więcej, w leczeniu ran pomoże nam wędrowiec. W dodatku kiedy dotrzemy do specjalnie oznaczonego miejsca, otrzymamy dodatkowe posiłki. Oto pełna lista dostępnych jednostek:

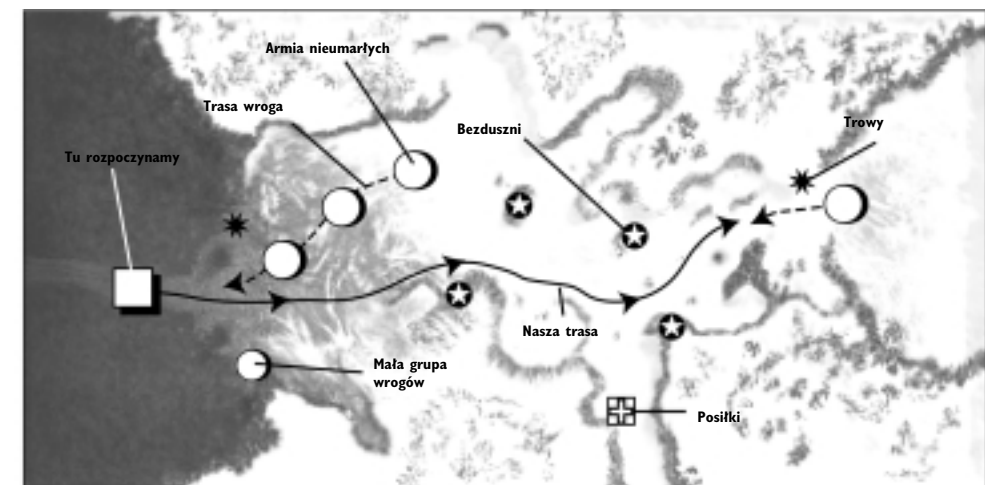
-  Wędrowiec
-  Woje
-  Berserkerzy

-  Łucznicy
-  Krasnoludy
- Posiłki**
-  Krasnoludy
-  Wędrowiec
-  Łucznicy
-  Woje

### HORDA CIEMNOŚCI

Będziemy się musieli zmierzyć z licznymi falami nieumarłych. Do tej pory byli to zazwyczaj zniewoleńcy i bezduszni, ale te tej misji dołączą do nich także wałęsające się bandy myrmidonów. Myrmidoni dysponują cechami podobnymi do berserkerów, a to wróży kłopoty. Oczywiście przyjdzie nam też stoczyć walkę z trowem: wymierzającym śmiertelne kopniaki olbrzymem. Oto pełna lista jednostek wroga:

-  Bezduszni
-  Zniewoleńcy
-  Myrmidoni
-  Trowy



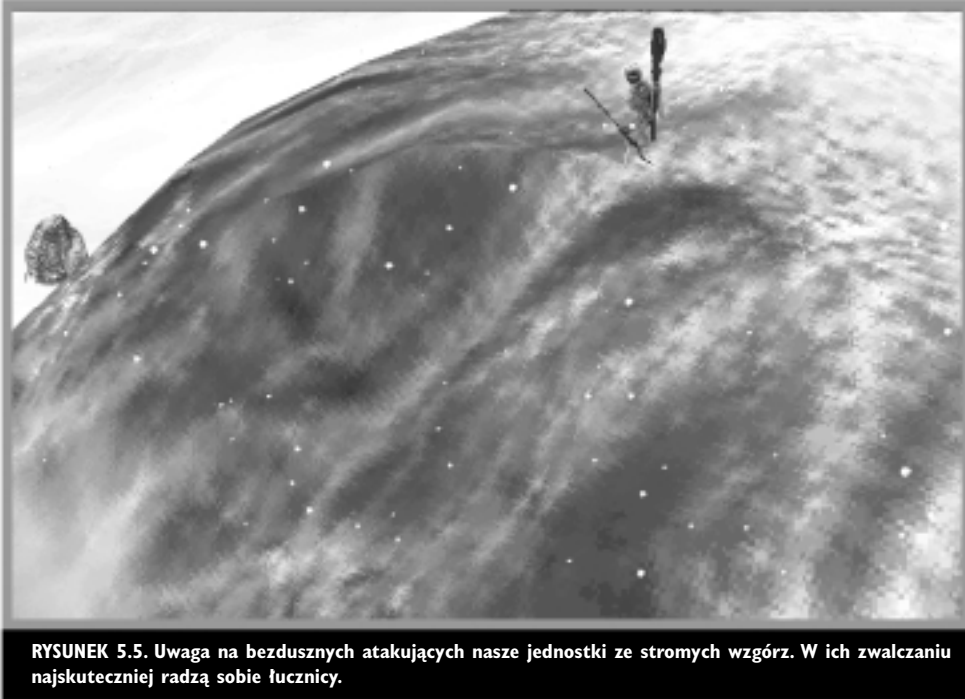


## TEREN MISJI

Misję rozpoczynamy na terenie wolnym od śniegu, dzięki czemu łatwiej odeprzemy pierwszą falę nieumarłych. Niestety, kiedy zpuścimy się głębiej, w tereny pokryte śniegiem, krasnoludzkie pociski nie będą już tak niezawodne. Cecha charakterystyczna tej mapy to otaczające nas ze wszystkich stron niedostępne pagórki, na których często stoją bezduszni (patrz rys. 5.5). W takiej sytuacji wroga mogą zlikwidować jedynie łucznicy. W związku z tym dobrze jest wykorzystać umiejętności wędrowca, który wyleczy rannych łuczników.

## PLAN BITWY

Na początku misji jesteśmy skierowani na wschód (w kierunku prawej strony mapy), i stoimy przed znisz-



**RYSUNEK 5.5.** Uwaga na bezdusznych atakujących nasze jednostki ze stromych wzgórz. W ich zwalczaniu najskuteczniej radzą sobie łucznicy.

czoną bramą miejską. To właśnie na wschód będziemy musieli podążać, dlatego podzielimy jednostki na grupy odpowiadające typom jednostek i podejźmy trochę do przodu. Podprowadźmy krasnoludy w miejsce, gdzie kiedyś była brama i ustawmy kilka bomb. Po lewej i po prawej stronie umieścimy kilku berserkerów i wojów, którzy obronią naszych speców od materiałów wybuchowych przed nacierającymi z obu stron myrmidonami (patrz rys 5.6). Pozbawione wsparcia krasnoludy nie mają większych szans w walce z myrmidonami, bo jeden wybuchający pocisk nie wystarczy, żeby zabić te bestie. Sam często wysyłam pozostałych berserkerów, by wytopili i zniszczyli wszystkich myrmidonów, którzy mogli się znaleźć na moich tyłach.



Najlepiej wykorzystać umiejętności krasnoludów w tym momencie, gdyż tylko tutaj ich pociski będą naprawdę skuteczne. Po ustawieniu bomb wystarczy tylko czekać, bo już niedługo w zasięgu wzroku pojawią się jednostki wroga. Kiedy je zobaczymy, nasi łucznicy powinni zaatakować bezdusznych, a krasnoludy skierować swoje pociski na zniewoleńców. Jeśli zrobimy to w odpowiednim momencie, gdy nieumarli będą przechodzić w pobliżu podłożonych bomb, możemy ich zniszczyć za jednym razem. Nasi



**RYSUNEK 5.6.** Krasnoludów podkładających bomby powinni z obu stron chronić berserkerzy lub woje. Myrmidony tylko czekają na sposobność, by rzucić się do ataku

berserkerzy nadają się doskonale do ścigania bezdusznych, dlatego właśnie tych jednostek najlepiej użyć, jeśli nieumarli oszczepnicy będą nam sprawiać kłopoty.

Po zlikwidowaniu pierwszej grupy jednostek wroga, podejźmy do przodu, aż zobaczymy kolejną falę ataku. Z drugim natarciem należy postąpić dokładnie jak z pierwszym. Po drugiej przyjdzie trzecia grupa jednostek wroga, które także należy zlikwidować. Następnie będziemy się musieli zmierzyć przynajmniej z kilkoma bandami myrmidonów. Jeśli będziemy cały czas trzymać kilku żołnierzy (berserkerów lub wojów) w pobliżu łuczników i krasnoludów, to powinniśmy sobie z nimi poradzić.

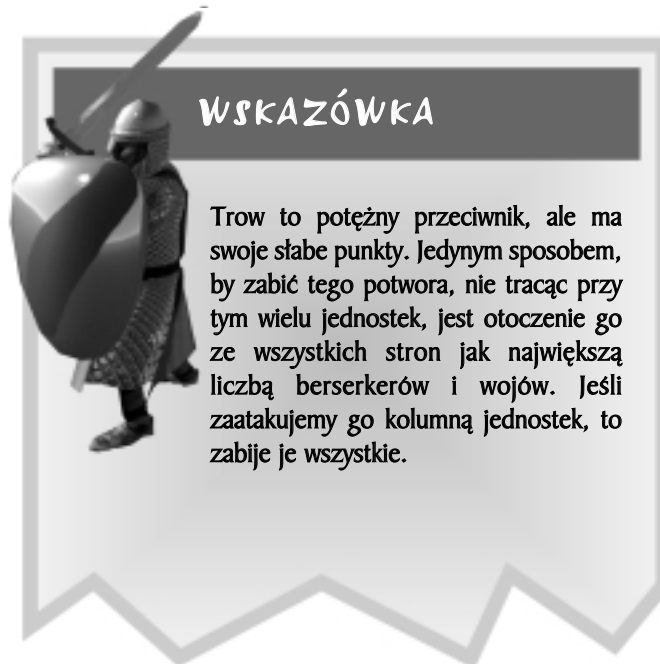
Następnie musimy podążać trasą wyznaczoną na mapie umieszczonej na początku opisu misji, aż dotrzemy do kamiennego obelisku. Po drodze spotkamy kilku myrmidonów i bezdusznych, ale powinniśmy sobie bez trudu z nimi poradzić. Nie zapomnijmy o regularnym leczeniu najciężej rannych łuczników i berserkerów. Przejdźmy do kolejnego kamiennego obelisku (patrz rys. 5.7). Gdy się tam znajdziemy, w dolnej części mapy pojawią się posiłki.



**RYSUNEK 5.7.** Aby otrzymać posiłki, nasze jednostki muszą minąć ten obelisk.

Następnie idźmy dalej na wschód, aż dojdziemy do płonącego wciąż ogniska. Pamiętajcie je z filmu wprowadzającego? Tak, to to samo miejsce. Pamiętajcie, jak zginęli pokazani w tym filmie ludzie? Zabił ich trow. Przygotujcie się do miłego spotkania. Przejdźmy za kamienny obelisk, ale utrzymujemy rozproszone jednostki. Po jednej stronie powinni się znajdować wojownicy, po drugiej berserkerzy, a łucznicy ustawieni w długi szereg powinni stać w środku.

Krasnoludy nie są w stanie stanąć do równej walki z trowami, bo ziemia jest zaścielona śniegiem, gaszącym lonty krasnoludzkich pocisków, a trowy są bardzo szybkie. Jednak zanim spotkamy się oko w oko z trowem, będziemy musieli pokonać kolejną gru-



## WSKAZÓWKA

Trow to potężny przeciwnik, ale ma swoje słabe punkty. Jedynym sposobem, by zabić tego potwora, nie tracąc przy tym wielu jednostek, jest otoczenie go ze wszystkich stron jak największą liczbą berserkerów i wojów. Jeśli zaatakujemy go kolumną jednostek, to zabije je wszystkie.

pę bezdusznych i zniewolenców. Starajmy się zlikwidować ich, używając w tym celu łuczników, by nie stracić niepotrzebnie jednostek.



**RYSUNEK 5.8.** Aby zabić trowa, należy go otoczyć jednostkami i zaatakować ze wszystkich stron jednocześnie.

Kiedy ostatni nieumarli będą już kończyć swój żywot, pojawi się trow. To niezwykle wytrzymały przeciwnik, dlatego jeśli chcemy go pokonać, musimy przygotować wszystkich swoich berserkerów i wojów. Aby zabić trowa, musimy go zaatakować wszystkimi wojami i berserkerami jednocześnie ze wszystkich kierunków, gdyż właśnie okrążony ze wszystkich stron jest on najbardziej podatny na ciosy (patrz rys. 5.8) Pozbywszy się trowa musimy przeprowadzić jednostki poza ostatni obelisk, a misja zakończy się powodzeniem!





## PODSUMOWANIE

- Podzielmy jednostki na grupy według rodzaju wojsk. Krasnoludy powinni podłożyć bomby w okolicy bramy (to jedyne miejsce na mapie, w którym można być pewnym ich przydatności). Ustawmy wojów w ten sposób, by bronili boków przed atakami myrmidonów.
- Kiedy nadciągnie armia nieumarłych, użyjmy krasnoludów i bomb, by zlikwidować jak najwięcej zniewoleńców, a łucznikami zaatakujmy bezdusznych. Jeśli zajdzie taka potrzeba, berserkerzy powinni dokończyć dzieła zniszczenia.
- Wyleczmy poważnie ranne jednostki, a potem podprowadźmy jednostki do przodu i w podobny sposób zlikwidujmy drugą falę ataku. Tym razem jednak możemy nie mieć czasu na podłożenie bomb.
- Uporawszy się z drugą falą, podprowadźmy jednostki do przodu, aż napotkamy trzecią falę. Pozbądźmy się jej używając łuczników, berserkerów i wojów, a potem wyleczmy wszystkie ranne jednostki.
- Podejdźmy w pobliże pierwszego, a potem drugiego obelisku, wypatrując po drodze myrmidonów i bezdusznych. Po dotarciu do drugiego kamienia, otrzymamy posiłki.
- Połączmy posiłki z resztą jednostek. Wędrowiec powinien wyleczyć wszystkich potrzebujących pomocy wojów i berserkerów.
- Podprowadźmy swoje jednostki do ogniska. Łucznicy powinni zlikwidować bezdusznych na wzgórzu po lewej stronie.
- Kiedy tylko nasze jednostki miną ognisko, zaatakuje je kolejna grupa bezdusznych i łuczników. Użyjmy łuczników, by zwabić zniewoleńców, ale potem wycofajmy się, by uniknąć starcia. Niebawem pojawi się trow. Powinniśmy otoczyć go naszymi berserkerami i wojami i jak najszybciej unieszkodliwić.
- Jeśli dobrze przeprowadziliśmy atak, trow powinien zginąć. Teraz wystarczy tylko dobić pozostałych wrogów. Podejdźmy do ostatniego obelisku i gotowe. Misja ukończona!

## ZASADZKA

Pamiętacie jeszcze gry na automatach, takie jak na przykład Galaga? Projektanci gry też o nich nie zapomnieli. Właśnie te gry stały się inspiracją tej misji. Chodzi o to, że 100 bezdusznych odłączyło się od swoich dowódców i zgubiło drogę w wąwozach. Naszym zadaniem jest wykorzystanie wszystkich możliwych środków, przeważnie krasnoludów, by zabić wszystkich wrogów. Powodzenia!

## CEL MISJI

Zanim stracimy wszystkie swoje jednostki, musimy zabić jak najwięcej bezdusznych. Liczba zabitych wrogów wymagana do ukończenia misji zmienia się w zależności od poziomu trudności. Na poziomie normalnym musimy zabić 60 procent bezdusznych, na poziomie heroicznym będzie to 80 procent, a na poziomie legendarnym 90 procent.

## JEDNOSTKI GRACZA

W tej misji dysponujemy dużą grupą krasnoludów z jeszcze większą liczbą bomb, ale by wygrać, trzeba będzie bardzo umiejętnie wykorzystać ich umiejętności. Oto pełna lista dostępnych jednostek:



Krasnoludy (z dodatkowymi bombami)



Berserkerzy (mała grupa)

## HORDA CIEMNOŚCI

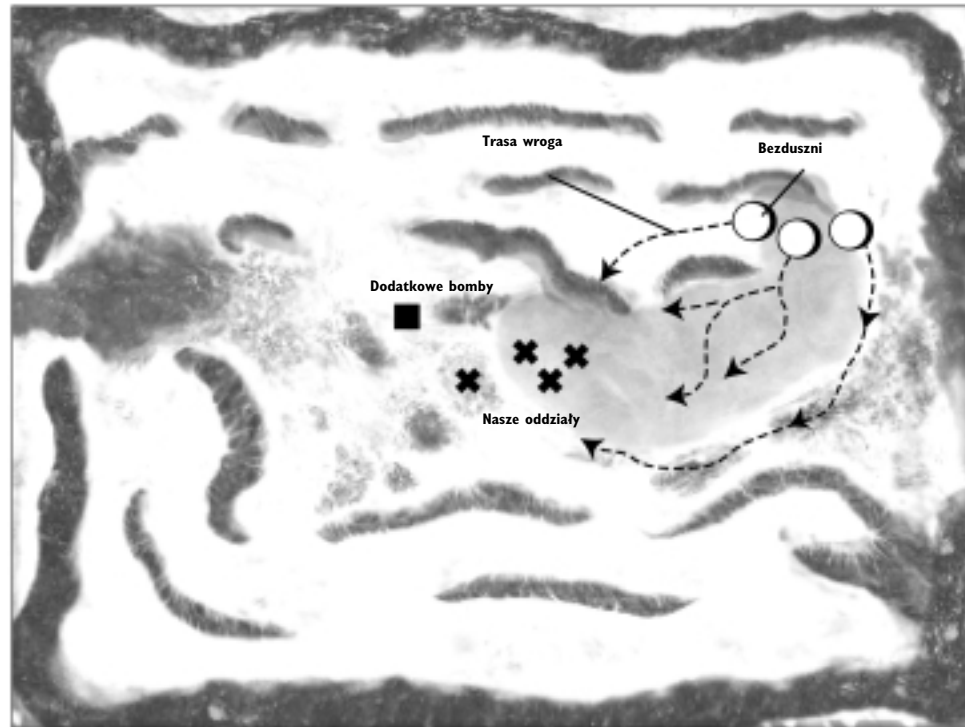
Hmm, nie wiem, jak to powiedzieć, ale w tej misji naszymi jedyymi wrogami są bezdusznicy. Oto, z kim się zmierzymy:



Bездuszni (kilka natarć)

## TEREN MISJI

Ta mapa to kolejny zamrażony, spowity śniegiem obszar, co jeszcze bardziej podwyższy poziom trudności tej misji. Dysponujemy przede wszystkim krasnoludami, których pociski są czasami gaszone przez śnieg. Na szczęście w czasie gry nie będzie opadów śniegu, więc przynajmniej o świeży śnieg nie będziemy musieli martwić. Większość akcji toczy się na zamrażonym jeziorze, dlatego powinniśmy się przyzwyczaić do płaskiego terenu. Lepiej jednak uważnie obserwować wzgórze za nami, bo bezdusznicy lubią podkraść się z tyłu. W pobliżu jeziora znajduje się duży skład bomb, które powinniśmy stamtąd jak najszybciej zabrać.



## PLAN BITWY

Na początku misji krasnoludy ustawiają bomby na drodze bezdusznych. Skierujemy kilku pozostałych krasnoludów, by ustawili duży labirynt z bomb wokół jeziora. Jeśli będziemy mieć szczęście, uda się nam zniszczyć wielu bezdusznych, kiedy zbliżą się oni do zastawionych ładunków. Bomby powinny być ustawione tak, by zdetonowanie jednostek wywołało reakcję łańcuchową i doprowadziło do wybuchu pozostałych (patrz rys. 5.9).

Pierwsza fala bezdusznych nadciągnie z obu stron jeziora, a nieumarli będą się poruszać zygzakami. Możemy wysłać kilku krasnoludów, by zajęli się napastnikami, ale należy uważać na śmiertelne oszczepki bezdusznych. To dobry moment na wykorzystanie sztuczki z omijaniem oszczepów, opisanej w rozdziale trzecim. Jeśli uda się nam uniknąć większości włóczni, to będziemy w stanie zlikwidować wielu nieumarłych, nie tracąc wszystkich krasnoludów. Kolejne fale bezdusznych są ponumerowane, a ich skład jest następujący:

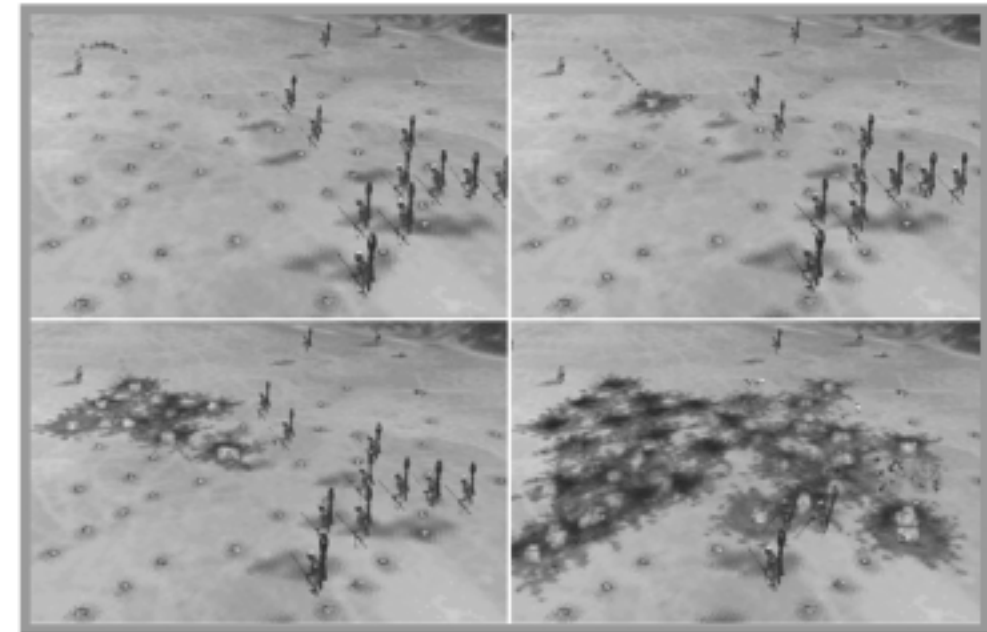
**Fala I** – jedna grupa składająca się z 10 bezdusznych

**Fala II** – jedna grupa składająca się z 10 bezdusznych

**Fala III** – dwie grupy składające się z 10 bezdusznych

**Fala IV** – dwie grupy składające się z 10 bezdusznych

**Fala V** – dwie grupy składające się z 10 bezdusznych 10 plus wszyscy nieumarli, którzy przeżyli do tej pory



RYSUNEK 5.9. Ustawmy bomby i spróbujmy zlikwidować bezdusznych, wywołując reakcję łańcuchową.

Poza tym 20 bezdusznych wędruje po mapie w małych grupkach, szukając ofiar (patrz rys. 5.10).

Najważniejsze, by utrzymać swoich krasnoludów przy życiu na tyle długo, by zabili przynajmniej 60 procent bezdusznych (na poziomie normalnym). Wielu ekspertów z firmy Bungie ustawia bomby w różnych miejscach wzdłuż jeziora, w pobliżu których będą się poruszać bezdusznicy, ale aby to przewidzieć, trzeba dobrze tę misję poznać. Inni gracze tworzą grupy, w których do dwóch lub trzech krasnoludów dołączają woję dla ochrony. Kiedy taka grupa zbliży się do bezdusznych, możemy wysłać woję jako przynętę, a krasnoludy mogą w tym czasie atakować wroga swoimi pociskami.

Najlepiej zapisać stan misji na samym początku i spróbować zagrać w nią kilka razy. W ten sposób dowiemy się, które nadciągają nieumarli w czasie kolejnych natarć i będziemy wiedzieli, gdzie ułożyć bomby. Przybliżona trasy bezdusznych zostały też zaznaczone na mapce, która znajduje się na początku działu z opisem misji.





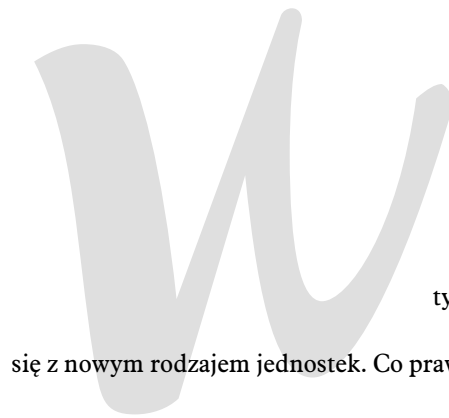
RYSUNEK 5.10. Bezduszni wędrują w długich szeregach, dlatego lepiej zaatakować ich od przodu niż z tyłu.

## PODSUMOWANIE

- Utwórzmy grupy z dwóch lub trzech krasnoludów i woja.
- Skierujmy krasnoludy na lód i zastawmy grupy bomb w miejscach, w okolicy których będą przechodzić bezduszni. Nieumarli atakują raczej od strony jeziora, dlatego nie musimy się martwić lasem.
- Kiedy nadciągnie pierwsza fala nieumarłych, zaatakujmy ją jedną lub dwoma grupami krasnoludów. Możemy wykorzystać wojów jako przynętę, dzięki czemu nasze krasnoludy będą mogły podejść bliżej wroga.
- Wykorzystajmy sztuczkę z omijaniem oszczepów, opisaną w trzecim rozdziale.
- Spróbujmy zabić przynajmniej 60 procent nieumarłych.



Herosi są wśród nas



tym rozdziale zamieściłem opis dwóch misji, w których spotkamy się z nowym rodzajem jednostek. Co prawda nie są to jednostki zupełnie nowe, ale charakteryzują się specyficznymi cechami. Mówią tu o bohaterach, którzy wyglądają jak zwykłe jednostki, ale potrafią miotać i atakować szybciej i skuteczniej niż inni. Zdziwicie, się widząc, jak łatwo łucznik-bohater poradzi sobie z grupą ghóli.

W czasie dwóch opisanych poniżej misji będziemy mieli okazję podziwiać umiejętności bohaterów w krajobrazie pustynnym. W misji pt. „Pięciu herosów” będziemy musieli odnaleźć Alrika na ogromnej mapie i pomóc mu wydostać się z pola siłowego. „Ucieczka z Bariery” to kontynuacja opowieści o bohaterach, ale tym razem Alrik już walczy w naszych szeregach. Dowodzenie małą liczbą niezwykle skutecznych jednostek będzie dla Was na pewno ciekawym przeżyciem.

## PIĘCIU HEROSÓW

Do swojej dyspozycji mamy pięciu herosów, czyli jednostek o wiele silniejszych i efektywniejszych w walce niż zwykłe jednostki danego typu. Musimy odnaleźć Alrika, avatara uwięzionego w polu siłowym, strzeżonego przez licznych bezdusznych. Po drodze napotkamy wielu zniewoleńców, bezdusznych i ghóli, jednak nasi herosi powinni dać sobie radę. Pamiętajcie, misja zakończy się niepowodze-







niem nawet wtedy, jeśli zginie chociaż jeden z herosów, dlatego należy zachować ostrożność i korzystać z umiejętności wędrowca, który wyleczy wszystkich ciężko rannych.

## CEL MISJI

**Musimy przebyć pustynię, by dotrzeć do Alrika i uwolnić go z pola siłowego. Jeśli któryś z naszych herosów zginie, misja zakończy się niepowodzeniem.**




## JEDNOSTKI GRACZA

Herosi to doskonałe jednostki. Strzelają szybciej i dalej niż zwykle, nawet doświadczone jednostki i są od nich bardziej wytrzymali. Oto pełna lista jednostek:

-  Berserkerzy (dwóch)
-  Krasnolud
-  Wędrowiec
-  Łucznik

## HORDA CIEMNOŚCI

Podobnie jak w innych misjach, tak i w tej napotkamy wielu nieumarłych. Większość z nich stanowią zniewoleńcy i bezduszni, choć można też zobaczyć ghóle. Oto pełna lista przeciwników:

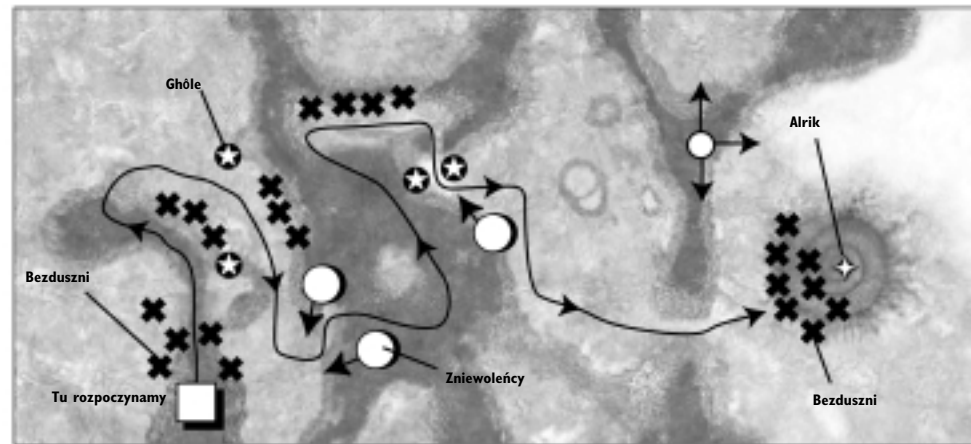
-  Zniewoleńcy
-  Bezduszni
-  Ghóle

## TEREN MISJI

Tereniem tej misji jest poprzecinana kilkoma wązami pustynia. Ukształtowanie terenu sprawia, że do Alrika można dojść tylko na kilka sposobów. Suche otoczenie sprawia, że krasnoludzkie pociski nie są narażone na zgaszenie i ich użycie jest bardzo efektywne. Wreszcie można zaatakować duże grupy zniewo-



leńców, nie martwiąc się o to, że 80% pocisków nie wybuchnie, jak to miało miejsce w misjach rozgrywanych na terenie ośnieżonym.

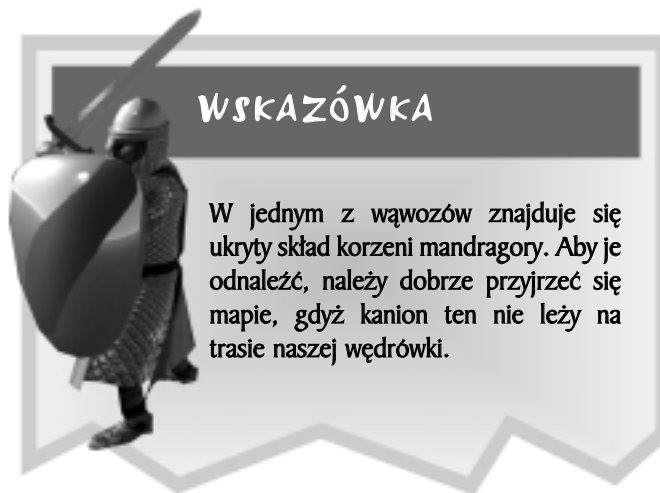


Ściany wąwozów ułatwiają zadanie bezdusznym, którzy lubią atakować nas z góry, ale w tym przypadku nasz łucznik doskonale poradzi sobie z unieszkodliwieniem każdego nieumarłego oszczepnika, który choćby spojrzy w jego stronę. Nie wolno jednak przeciwnika lekceważyć. Kiedy dojdziemy do płaskowyżu, wypatrujemy ghóli, które nas zaatakować z tyłu.

## PLAN BITWY

Zaczynamy misję w wąwozie. Możemy pójść w przód (w kierunku, w którym zwrócone są nasze jednostki) lub w tył, ale jeśli zawrócimy i pójdziemy w przeciwnym kierunku, misja zakończy się niepowodzeniem. Choć może się to wydać dziwne, to mimo że dysponujemy jedynie pięcioma jednostkami, powinniśmy utworzyć z nich osobne grupy. W ten sposób powstaną cztery grupy, gdyż dwóch berserkerów powinno tworzyć jedną grupę.

Włączmy mapę sytuacyjną i poprowadźmy jednostki do przodu (pod łukiem), aż napotkamy kilku bezdusznych, z którymi powinien sobie poradzić nasz łucznik. Po wyeliminowaniu wroga musimy iść dalej w głąb wąwozu. Niebawem natkniemy się na kolejnych bezdusznych, kilka ghóli i dużą grupę zniewoleń-



ców. Z tymi ostatnimi poradzi sobie nasz krasnolud, wspierany przez łucznika (patrz rys. 6.1).

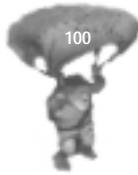
Następnie powinniśmy wyjść z kanionu i dotrzeć na płaskowyż, a potem ruszyć ścieżką oznaczoną na mapie, prowadzącą do kolejnego wąwozu. Po drodze będziemy sobie musieli poradzić z bezdusznymi, których najlepiej zlikwidować za pomocą berserkerów i łucznika.



RYSUNEK 6.1. Nasz krasnolud doskonale poradzi sobie w walce z dużymi grupami zniewoleńców.

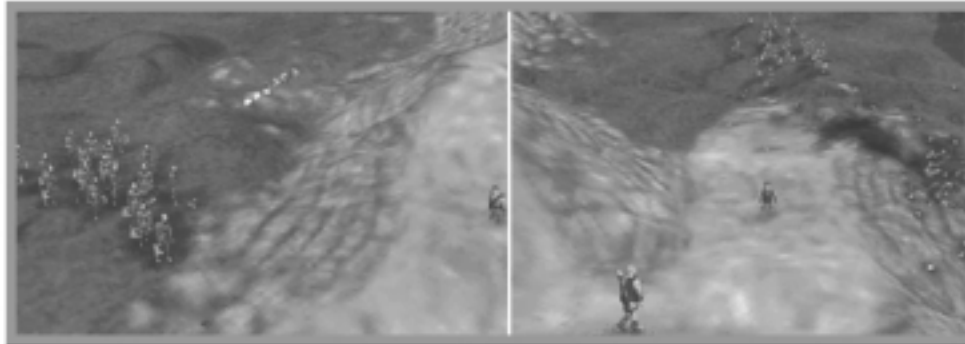
Przy zejściu z płaskowyżu zaatakuje nas duża grupa zniewoleńców (patrz rys. 6.2). Najlepiej wykorzystać to, że stoimy wyżej od atakujących, i zniszczyć ich zanim zdążą się do nas zbliżyć. Pokonawszy pierwszą grupę zniewoleńców, będziemy musieli stawić czoła kolejnej grupie wrogów. Gdy i ci wrogowie będą już pokonani, będziemy mogli przejść przez wąwóz bez większych trudności. Powinniśmy przy okazji uleczyć jednostki wymagające pomocy medycznej. Podążając trasą wyznaczoną na mapie, zbliżymy się do wyjścia z wąwozu. Wyślijmy na górę jedynie krasnoluda oraz łucznika i przygotujmy się na pięciu lub sześciu bezdusznych, którzy zaatakują nas jak tylko nas zobaczą. Jeśli umieścimy odpowiednio bomby, krasnolud powinien zabić ich jednym pociskiem. Możliwe, że po tej bitwie będziemy musieli wyleczyć łucznika lub krasnoluda z ran. Kiedy już będziemy gotowi, skierujmy nasze jednostki w stronę mostu wiszącego i przygotujmy się na atak watahy ghóli (patrz rys. 6.3).

Po przejściu mostu znajdziemy się na kolejnym płaskowyżu, na którym będzie już na nas czekać następna grupa ghóli. Posuwając się do przodu, zostaniemy zaatakowani przez dużą grupę zniewoleńców. Jeśli odpowiednio wykorzystamy umiejętności krasnoluda i łucznika, to powinniśmy sobie z nimi poradzić, choć osobiście musiałem wysłać berserkerów, by dobili kilku zniewoleńców, którym udało się podejść



zbyt blisko. Następnie podajmy się w stronę kolejnego mostu. Po jego przejściu wyleczmy tych herosów, których obrażenia przekraczają jedną trzecią maksymalnego stanu zdrowia. Po drugiej stronie mostu wyslijmy do przodu jedynie krasnoluda i łucznicza, którzy poruszając się naprzód powinni sprowokować atak bezdusznych. Aby wygrać tę bitwę, nie wolno dopuścić, by bezduszni zabili choćby jedną z naszych jednostek. Pamiętajmy o tym, że jedna utracona jednostka jest jednoznaczna z niepowodzeniem całej misji.

Na szczęście przekonacie się, że łuczniczka doskonale radzi sobie ze zwalczaniem bezdusznych, a jego ataki



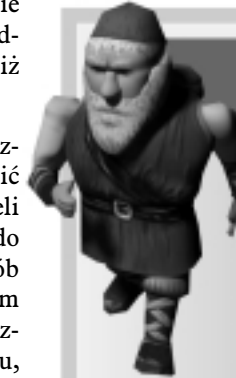
**RYSUNEK 6.2.** Zanim zejdziemy do drugiego wąwozu, zaatakują nas dwie duże grupy zniewolonych. By zlikwidować nacierających wrogów, wykorzystajmy przewagę wysokości.



**RYSUNEK 6.3.** Kiedy spróbujemy przejść przez most, zaatakuje nas stado ghóli.

są na tyle efektywne, że przeważnie w czasie potrzebnym na likwidację jednego wroga otrzymuje nie więcej niż dwa trafienia.

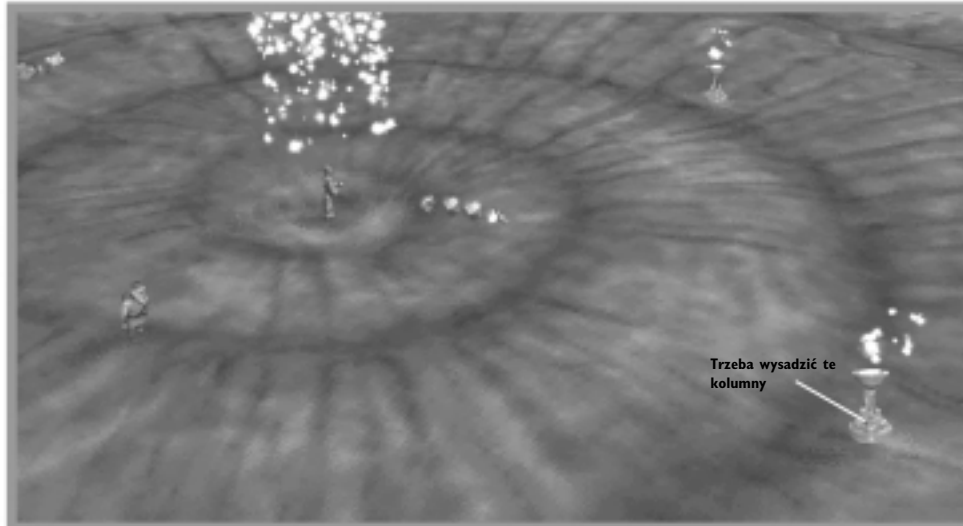
Wystarczy wskazać łuczniczce bezdusznych po jednej stronie, a potem skupić się na drugiej, gdzie będziemy musieli sterować krasnoludem. By podejść do wroga, najlepiej wykorzystać sposób unikania oszczepów, opisany w trzecim rozdziale (Jak tylko zobaczymy, że bezduszni wykonują zamach do rzutu, zmieniamy kierunek poruszania się o 180 stopni). Kiedy już będziemy blisko, wystarczy kilka pocisków, by unieszkodliwić wrogów. Pozbycie się wszystkich bezdusznych bez utraty żadnej jednostki może wymagać kilku prób, dlatego najlepiej zapisać stan gry przed rozpoczęciem tej bitwy. Kiedy już nie będzie żadnego zagrożenia ze strony wrogów, możemy podejść i rzucić okiem na pole siłowe, w którym uwięziono Alrika. Aby uwolnić avatara, będziemy musieli wysadzić cztery kolumny (patrz rys. 6.4). Gdy tego dokonamy, misja zostanie ukończona! Czas przygotować się na jeszcze trudniejsze wyzwanie.



## UWAGA

Do likwidacji bezdusznych można też wykorzystać wszystkie jednostki. Z doświadczenia jednak wiem, że w takim przypadku istnieje większe prawdopodobieństwo, że nieumarli zabiją kogoś z naszych herosów. Jeśli używamy dwóch jednostek, mamy nad nimi większą kontrolę i łatwiej nam unikać oszczepów.





**RYSUNEK 6.4.** Musimy wysadzić cztery kolumny w rogach pola siłowego, a uwolnimy Alrika i ukończymy misję

## PODSUMOWANIE

- Utwórzmy cztery grupy zgodnie z typami jednostek (wiem, wiem - mamy tylko pięć jednostek), a potem skierujemy się w głąb wąwozu.
- Zabijmy wszystkich napotkanych bezdusznych.
- Podążajmy wąwozem, aż natkniemy się na ghòle i bezdusznych. Zlikwidujmy ich i przygotujmy się na dużą grupę zniewoleńców, którzy zejda w dół.
- Wyjdźmy na płaskowyż i podążajmy trasą wyznaczoną na mapie do tej misji.
- Przygotujmy się na zasadzkę, którą bezduszni i ghòle przygotują nam po drodze do drugiego wąwozu.
- Przy zejściu do wąwozu zaatakują nas po kolei dwie duże grupy zniewoleńców. Wyślijmy do walki łucznika i krasnoluda i wykorzystajmy przewagę, jaką daje nam różnica wysokości.

*Ciąg dalszy na następnej stronie*

## PODSUMOWANIE

- Przejdźmy przez wąwóz do następnego wyjścia.
- Wychodząc z wąwozu, przygotujmy się na grupę bezdusznych, którzy nas zaatakują.
- Podejdźmy do mostu wiszącego i przejdźmy na drugą stronę. Uważajmy na stado ghòli, które będą nam próbować w tym przeszkodzić.
- Wyleczmy wszystkie ranne jednostki.
- Po drugiej stronie mostu musimy się zmierzyć z kolejną małą grupą ghòli i bardzo dużą grupą zniewoleńców. Ich likwidacją to zadanie krasnoluda. Możliwe, że berserkerzy będą mu musieli zapewnić wsparcie i zlikwidować wrogów, którym uda się podejść zbyt blisko.
- Podejdźmy do następnego mostu i przejdźmy na drugą stronę.
- Zabijmy wszystkich bezdusznych, strzegących Alrika.
- Wysadźmy cztery kolumny w rogach pola siłowego, by uwolnić Alrika i zakończyć misję powodzeniem.



## UCIECZKA Z BARIERY






Choć udało się nam uwolnić Alrika z mocy nieumarłych władców, to bitwa jeszcze się nie zakończyła. Teraz musimy wyprowadzić Alrika z Bariery – pustynnych terenów na wschód od Chmurnych Grani. Także i w tej misji mamy do dyspozycji jedynie pięciu herosów. W misji pt. „Ucieczka z Bariery” będziemy też musieli stawić czoła nowemu, niezwykle groźnemu wrogowi – Cieniowi. Na szczęście będzie nam towarzyszyć Alrik, którego umiejętności z pewnością się przydadzą.

### CEL MISJI

Musimy wyprowadzić Alrika z wąwozu i pomóc mu w ucieczce z Bariery.





### JEDNOSTKI GRACZA

Podobnie jak w poprzedniej misji, także i tym razem mamy do dyspozycji jedynie pięciu herosów, ale teraz towarzyszy nam też Alrik (choć nie możemy mu rozkazywać). Oto pełna lista jednostek:

-  Berserkerzy
-  Krasnolud
-  Łucznik
-  Wędrowiec
-  Avatar (Alrik-sterowany przez komputer)

### HORDA CIEMNOŚCI

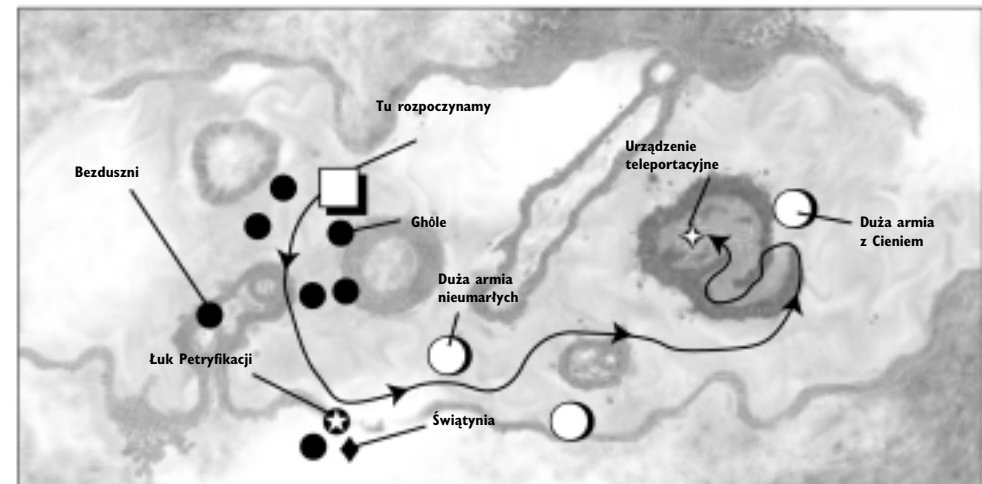
W misji tej dużym zagrożeniem będą liczne ghòle, dlatego cały czas trzeba uważnie obserwować okolicę. Poza tym napotkamy też wiele myrmidonów i hordy bezdusznych. Nową jednostką, z którą będziemy się musieli zmierzyć, jest Cień. Na szczęście nie musimy się martwić, bo kiedy przyjdzie odpowiednia pora, w walce z tym przeciwnikiem pomoże nam Alrik. Oto lista wrogów:

-  Bездuszni
-  Myrmidoni
-  Ghòle
-  Cień



## TEREN MISJI

W dalszym ciągu będziemy toczyć walkę na suchym, pustynnym terenie. Dzięki temu nasz krasnolud nie będzie miał problemów z niewybuchami. Mapa ta składa się z piaszczystych wzgórz, a od czasu do czasu z pustynnego krajobrazu wystają duże szczyty. Wzniesienia te są zazwyczaj zbyt strome, by można na nie wejść, dlatego będziemy musieli obejść je dookoła. Na pustyni można też natrafić na wejście do starej kopalni, przy którym znajduje się magiczny łuk (Łuk Petryfikacji). Łuk ten może zostać podniesiony tylko przez łucznika, jednak jeśli to zrobimy, spotka nas niespodzianka. Jednak ta część mapy służy tylko do odwrócenia naszej uwagi, gdyż wyjście znajduje się w przeciwnym kierunku.

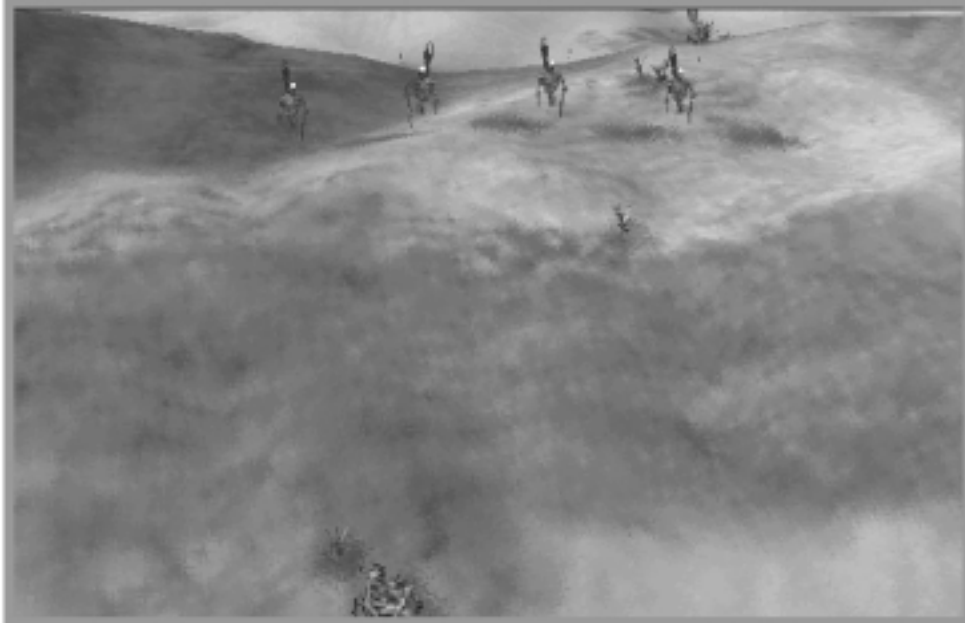


### PLAN BITWY

Gdy rozpoczynamy misję, nasz łucznik (i reszta naszych jednostek) ścigają przez pustynię parę ghòli. Powinniśmy zlikwidować uciekających nieumarłych. Kiedy wykorzystamy umiejętności łucznika, przekonamy się, że jego łuk ma doskonały zasięg, a sam łucznik jest doskonałym strzelcem. Po zlikwidowaniu tych ghòli oraz kilku następnych, którzy nas zaatakują, ruszmy na wschód (patrz strzałka na mapie) i zabijmy dwóch ghòli, którzy tam czekają.

Przy okazji możemy też usunąć bezdusznych, stojących na wzgórzu po prawej stronie (patrz rys. 6.5). Kiedy zaczniemy ich atakować, bezduszni będą uciekać. Trzeba uważać, by zaniechać do nich nie zbliżyć, gdyż ucieczka to tylko manewr taktyczny, byśmy się znaleźli w ich zasięgu.

Następnie mińmy szczyt i skróćmy na południe. Napotkamy tam grupę myrmidonów, strzegących przełęczy. Kiedy wyjdziemy zza rogu, przebiegnie koło nas grupa ghòli. Spróbujmy zabić ich jak najwięcej. Kiedy ghòle znikną z pola widzenia, będziemy się mogli zająć myrmidonami czekającymi na południu. Możemy wysłać do walki z nimi łucznika i krasnoluda, ale zawsze należy trzymać w pobliżu berserkerów, którzy zapewnią naszym jednostkom miotającym ochronę przez niezwykle szybkimi myrmidonami.



RYSUNEK 6.5. Nasz łucznik sam może zlikwidować tych czterech bezdusznych, ale nie wolno się do nich zanadto zbliżać.



RYSUNEK 6.6. Łuk Petryfikacji to niezwykle przydatna broń. Aby go zdobyć, będziemy musieli pokonać grupę ghóli, którzy wyjdą ze świątyni.

Musimy pamiętać o tym, że myrmidoni są niezwykle szybcy i potrafią unikać krasnoludzkich pocisków. Kiedy także i ci wrogowie będą martwi, będziemy musieli dokonać wyboru dalszej drogi. Możemy udać się na poszukiwanie Łuku Petryfikacji lub kontynuować wędrówkę w kierunku Cienia. Spróbujmy najpierw ruszyć po łuk. Łuk Petryfikacji (patrz rys. 6.6) to magiczny przedmiot, leżący u wejścia do na wpół zagrzebanej w piasku świątyni na południowym-wschodzie. Kiedy zbliżymy się do wejścia do świątyni, na wschodzie pojawi się armia złożona z myrmidonów i bezdusznych (jeśli stoimy w kierunku świątyni, to wrogowie pojawią się po naszej lewej stronie).

Aby wyjść z tego starcia zwycięsko, wskażmy łucznikowi bezdusznym, a krasnoludem spróbujmy trafić jak najwięcej nacierających myrmidonów. W międzyczasie berserkerzy powinni zająć się resztą wrogów, a zwłaszcza bezdusznymi, którym uda się ująć z życiem.

Po zniszczeniu większej części armii nieumarłych podprowadźmy swoje jednostki do świątyni i zatrzymajmy się przed nią. Krasnolud powinien ustawić kilka bomb na drodze do kopalni, a potem przygotować się do ataku.

Naszą najszybszą jednostką są berserkerzy, dlatego zaznaczmy jednego z nich i zbliżmy się do świątyni na tyle, by sprokocować atak ghóli. Kiedy tylko dostrzemy wrogów, powinniśmy wycofać berserkera, a krasnolud powinien rzucić pocisk w kierunku wejścia do kopalni. W ten sposób zdetonuje on ustawione wcześniej bomby i zlikwiduje ghóle. Teraz wystarczy tylko zaznaczyć łucznika i podnieść Łuk Petryfikacji.

Możemy go wykorzystać jedynie 12 razy, dlatego magiczne strzały należy stosować bardzo oszczędnie. Aby wybrać magiczny pocisk, należy przed oddaniem strzału wcisnąć klawisz T. Warto też wspomnieć o tym, że nie wszyscy nieumarli są podatni na magiczne właściwości łuku, dlatego

## WSKAZÓWKA



Wielu graczy z firmy Bungie wysłało prośbę o zniszczenie wszystkich ghóli w zakopanej świątyni. Jednak jeśli to zrobimy, nasze jednostki niepotrzebnie odniosą rany. Sposób opisany przeze mnie pozwala uniknąć dodatkowych obrażeń, a w dodatku jest bardziej widowiskowy.

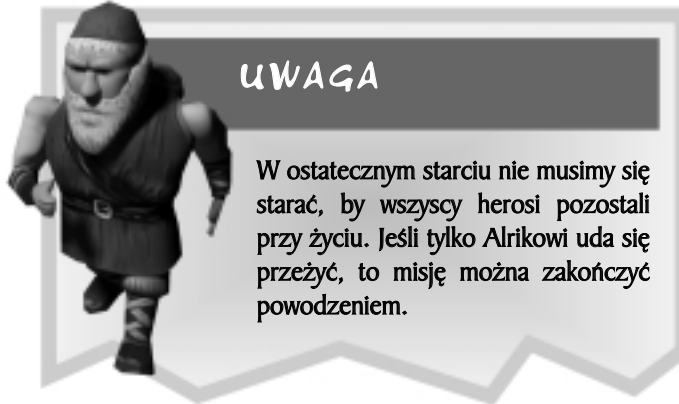


nie warto tracić strzał na bezdusznych ani na strzelanie do Cienia.

Ostrożnie poprowadźmy swoje jednostki na wschód. Niebawem natkniemy się na dużą grupę myrmidonów i bezdusznych. Jeśli się postaramy, powinniśmy być w stanie zlikwidować większość wrogów, wykorzystując jedynie łucznika i krasnoluda. Jeśli myrmidoni podejną zbyt blisko, powinniśmy zaatakować ich naszymi berserkerami, a nawet wędrowcem. Po zlikwidowaniu wszystkich wrogów, możemy ruszyć na wschód, aż zobaczymy po lewej stronie duże wzgórze, na którego zboczu znajduje się podejście). Podejścia tego będzie broniła naprawdę duża armia myrmidonów i bezdusznych, dowodzonych przez Cień. Kiedy zobaczycie tak wielu nieumarłych, na pewno znacznie się zastanawiać nad tym, w jaki sposób ich pokonać

Pomoże nam w tym Alrik. Wystarczy podprowadzić jedną z naszych jednostek na tyle blisko, by wszystkie wrogie jednostki znalazły się w polu widzenia. Kiedy nam się to uda, Alrik ogłosi, że teraz on zajmie się wrogiem. Za pomocą swojego Snu Rozprasającego nasz avatar może pokonać wszystkich nieumarłych. Możemy wygodnie rozsiąść się przed ekranem monitora, bo walka Alrika z nieumarłymi będzie niezwykle widowiskowa (patrz rys. 6.7). Pozbywszy się wszystkich innych wrogów, Alrik zajmie się Cieniem.

Po zakończeniu bitwy Alrik zacznie wchodzić na podejście i poleci nam, byśmy za nim szli. Musimy szybko zebrać wszystkie jednostki i poprowadzić je za avatar. W okolicy zacznie się zbierać kolejna armia nieumarłych, dlatego musimy się śpieszyć, by bezpiecznie dojść na szczyt. Kiedy już tam będziemy, podprowadźmy wszystkie jednostki do Alrika, który je teleportuje w bezpieczne miejsce (patrz rys. 6.8). Pośpiech jest niezwykle ważny, bo jeśli poczekamy, aż bezduszni dotrą na szczyt, to będziemy musieli stoczyć z nimi walkę.



### UWAGA

W ostatecznym starciu nie musimy się starać, by wszyscy herosi pozostali przy życiu. Jeśli tylko Alrikowi uda się przeżyć, to misję można zakończyć powodzeniem.



**Pewnie myślałeś, że mnie już więcej nie zobaczysz, Alrik.**

**RYSUNEK 6.7.** Alrik w bardzo widowiskowy sposób niszczy armię nieumarłych, używając swojego Snu Rozprasającego.

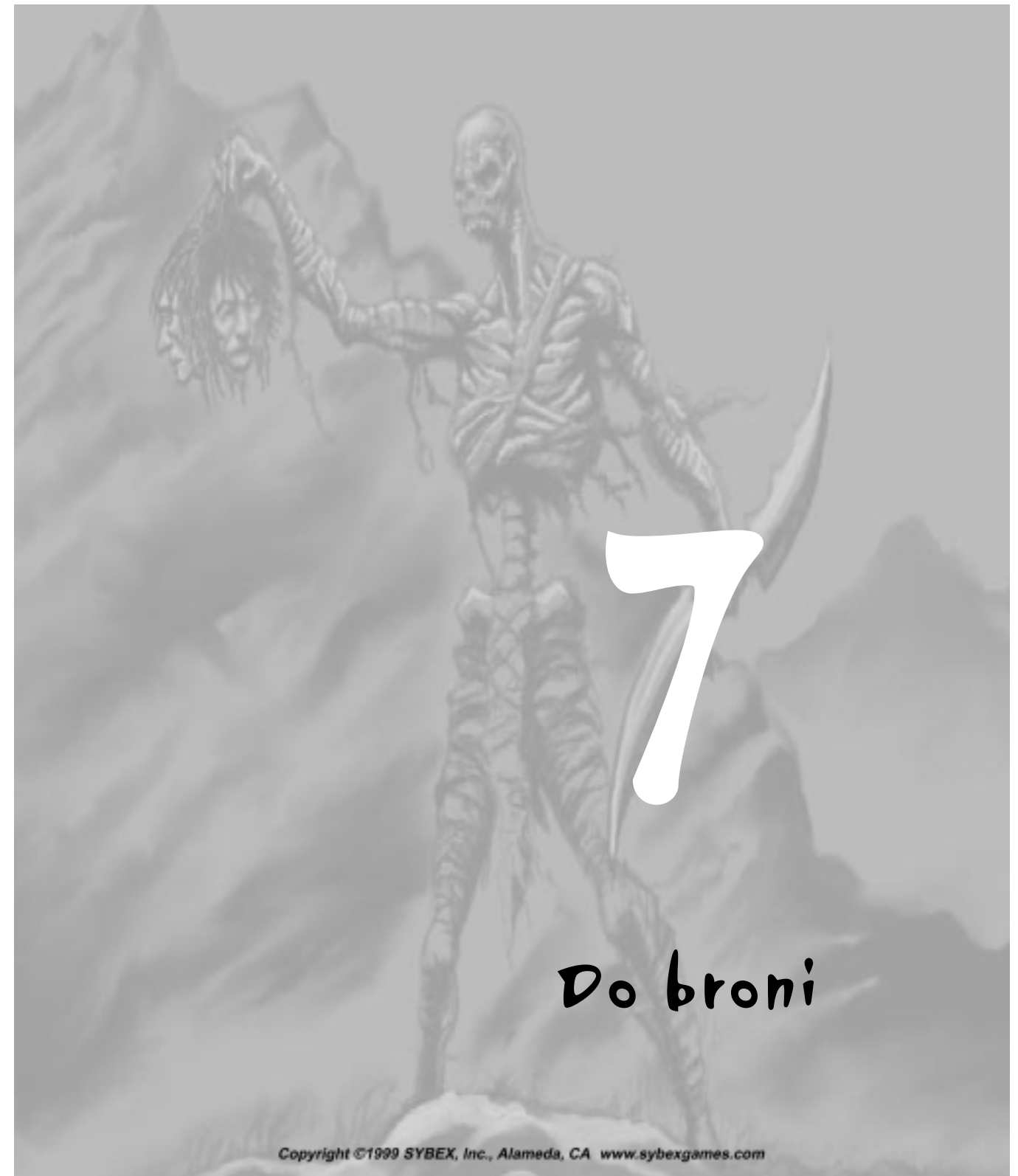


**RYSUNEK 6.8.** Aby Alrik dokonał teleportacji naszych jednostek, muszą się one znaleźć blisko niego.



## PODSUMOWANIE

- Dopędźmy pierwszą grupę ghóli i rozkażmy łucznikowi, aby ich zlikwidował. Za chwilę ze wszystkich stron zaatakują nas więcej ghóli.
- Idźmy na wschód i zlikwidujmy nieumarłych na wzniesieniu po prawej stronie, a potem zabijmy ghóli, których spotkamy na swojej drodze.
- Skręćmy w prawo przy wzniesieniu i rozprawmy się z ghólami, którzy koło nas przebiegną.
- Idźmy do przodu i zabijmy myrmidony, strzegące wejścia do na wpół zakopanej świątyni.
- Zbliźmy się do świątyni, ale bądźmy przygotowani na atak z lewej strony.
- Zlikwidujmy napastników, a potem wróćmy do świątyni.
- Zanim zdobędziemy Łuk Petryfikacji, musimy pokonać sześciu ghóli. Można to zrobić na dwa sposoby: ustawić pułapkę z krasnoludzkich bomb albo wysłać do akcji berserkerów, którzy pokonają nieumarłych.
- Podnieśmy Łuk Petryfikacji i skierujmy się na wschód.
- Pokonajmy myrmidony i bezdusznych, na których się natkniemy. Zanim wyślemy do walki berserkerów, wykorzystajmy umiejętności krasnoluda i łucznika.
- Poprowadźmy swoje jednostki w kierunku dużego wzgórza, ale nie podchodźmy za blisko, żeby nie sprowokować ataku nieumarłych.
- Podprowadźmy jedną jednostkę na tyle blisko, by zobaczyć wszystkie jednostki przeciwnika. Wtedy do akcji wkroczy Alrik, który zniszczy nieumarłych.
- Kiedy Cień i jego armia będą już pokonani, szybko wejdźmy za Alrikiem na wzniesienie.
- Na szczycie podprowadźmy wszystkie jednostki blisko do Alrika, aby mógł je teleportować w bezpieczne miejsce.





kcja kilku kolejnych misji będzie się toczyła wokół odciętej Ręki Strażnika.

W misji pt. „Kopalnie Srebra” odnajdziemy Rękę i będziemy musieli z nią uciec. W misji pt. „Cień góry” będziemy musieli obronić Rękę przed kilkoma falami nieumarłych napastników, a w misji pt. „Siedem Wrót” naszym zadaniem będzie zlikwidowanie wszystkich jednostek nieumarłych, które pozostaną na górskiej przełęczy po ucieczce Strażnika. W pierwszych dwóch misjach będziemy musieli unikać starcia z wrogiem, natomiast ostatnia z trzech misji spodoba się tym z Was, którzy lubią bitwy i przelew krwi.

## KOPALNIE SREBRA

Znajdujemy się w pobliżu miejsciny o nazwie Kopalnie Srebra, gdzie według starych podań znajduje się Ręka Strażnika, czyli odcięta kończyna jednego z trzech najpotężniejszych czarnoksiężników, jacy kiedykolwiek stąpali po ziemi. Artefakt ten obdarza posiadacza niezwykłą mocą, dlatego naszym zadaniem jest odnaleźć Rękę i uciec z nią, zanim zabiją nas nieumarli. Najlepiej za wszelką cenę unikać konfrontacji, bo inaczej czeka nas porażka.

### CEL MISJI

**Wędrowiec poprowadzi nas do odciętej Ręki Strażnika, ale musimy bardzo uważać na patrole nieumarłych. Po odzyskaniu Ręki musimy uciec, wybierając drogę przez przełęcz na północnym wschodzie.**

## JEDNOSTKI GRACZA

Dostęp do umiejętności wędrowca otrzymujemy dopiero po zdobyciu Ręki. Oto pełna lista dostępnych jednostek:

- Berserkerzy
- Łucznicy
- Krasnoludy
- Wędrowiec

## HORDA CIEMNOŚCI

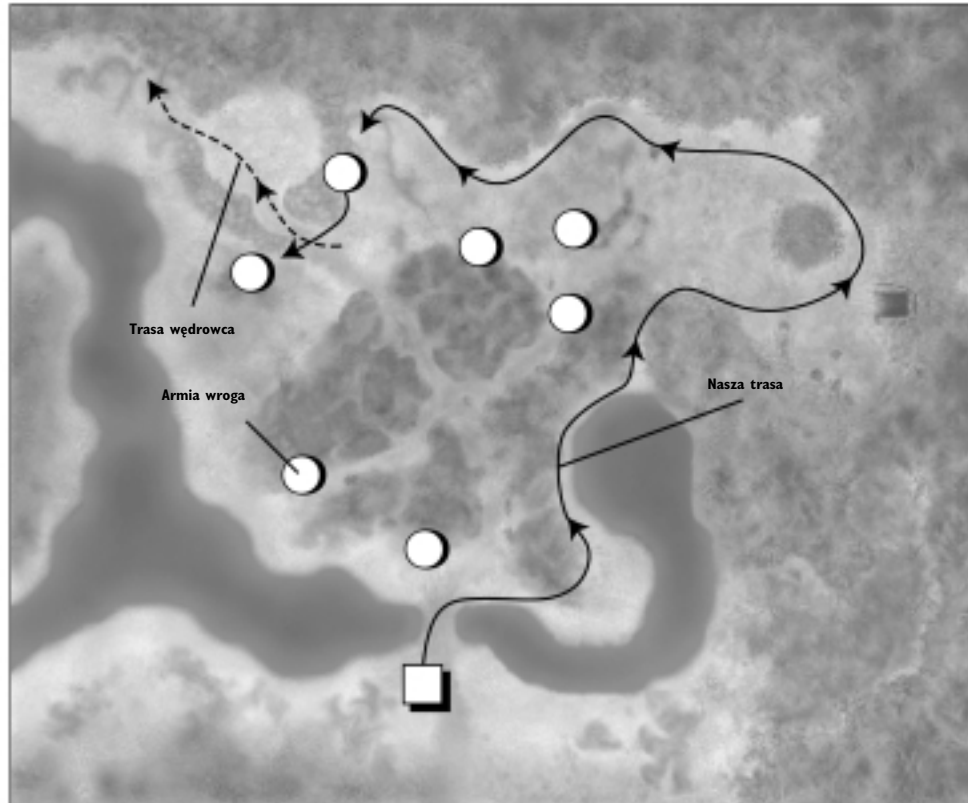
Nieumarli są wszędzie. Ich oddziały patrolują cały teren w grupach, a także działają jako strażnicy. Oto lista wrogów:

- Bezduszni
- Upiory
- Zniewoleńcy
- Myrmidoni

## TEREN MISJI

Akcja tej misji toczy się na suchym pustkowiu, z którego od czasu do czasu wyrastają wzgórza. Zazwyczaj Ręka znajduje się przed wejściem do kopalni. Jedynym sposobem, by dostać się na drugą stronę kanału rozciągającego się z zachodu na wschód jest grobla ziemna, którą przekraczamy na początku misji. Wyjście z mapy znajduje się w lewym górnym rogu, ale aby się tam dostać, trzeba przejść przez cmentarz, przy którym zawsze czatuje grupa nieumarłych z dwoma upiorami.





## PLAN BITWY

Na początku misji nasze jednostki stoją zwrócone na północ, a wędrowiec (na którego poczynania nie mamy na razie wpływu) nakłania nas, byśmy szli za nim. Posuwając się do przodu, nie zbliżajmy się zbyt blisko do krążących po okolicy nieumarłych, aby nie sprowokować ich ataku. Główną strategią, którą musimy obrać w tej misji, jest unikanie walki z wrogiem. Jeśli postąpicie zgodnie z moimi radami, całą misję przejdziecie, angażując się jedynie we dwie bitwy.



## UWAGA

Jedynym sposobem na pomyślne zakończenie tej misji jest unikanie starcia z wrogiem. Oddziały nieumarłych, patrolujące mapę, są bardzo silne, dlatego jeśli spróbujemy je zaatakować, czeka nas pewna klęska. Lepiej obrać strategię uników i wycofywać się, jak tylko zobaczymy przeciwnika. Aby sprowokować atak nieumarłych, musimy się do nich dość znacznie zbliżyć, dlatego by go uniknąć, wystarczy po prostu obejść pozycje wroga naokoło.



Wędrowiec doprowadzi nas do Ręki, ale nie ma od stałej trasy, dlatego trudno opisać drogę, którą wybierze. Zamiast tego proponuję, abyśmy po przejściu kanału skierowali jednostki w kierunku prawej strony mapy, a potem wysłali z wędrowcem jednego berserkera. Kiedy wędrowiec odnajdzie Rękę, proponuję skierować wszystkie pozostałe jednostki w górę prawą stronę mapy, aż dotrą do wejścia do kopalni. W międzyczasie należy pamiętać o tym, by trzymać się z daleka od napotkanych nieumarłych (patrz rys. 7.1.). Kiedy dojdziemy do kopalni, musimy zaczekać, aż wędrowiec z berserkerem odnajdą Rękę. Może się zdarzyć, że będzie ona leżeć przy kopalni.

Kiedy wędrowiec zdobędzie Rękę, będziemy mogli przejąć nad nim kontrolę, dzięki czemu wyleczymy ranne jednostki. Do tej pory cała misja powinna przebiec bez jakiegokolwiek walki z wrogiem. Aby uciec przed nieumarłymi, przejdźmy górą mapy na lewą stronę (w pobliżu cmentarza), obierając trasę zaznaczoną na mapie misji. Miejmy się na baczności, bo jeśli zejdziemy lekko na południe, sprowokujemy atak nieumarłych i prawdopodobnie poniesiemy klęskę.



**RYSunEK 7.1.** Lepiej nie zbliżać się zbyt blisko do oddziałów wroga. Nie ma sensu wdawać się w niepotrzebne utarczki.

Posuwając się wzdłuż północnej krawędzi mapy, w pewnym momencie natkniemy się na watahę nieumarłych. To pierwsza z dwóch armii, z którymi będziemy się musieli zmierzyć. Składa się ona z bezdusznych, myrmidonów, zniewoleńców i upiora. W czasie walki najlepiej odwrócić uwagę wroga. W tym celu wyślijmy berserkera na jedną stronę, aby zabił lub ściągnął na siebie uwagę upiora, a potem wyślijmy łuczników, którzy także powinni zaatakować upiora (patrz rys. 7.2). W ten sposób sprowokujemy atak myr-



midonów, dlatego lepiej przygotować pozostałych berserkerów do walki. Gdybyśmy zaatakowali wroga frontalnie, upiór zabiłby naszych łuczników i berserkerów.

Po zlikwidowaniu pierwszej grupy nieumarłych, użyjmy wędrowca, by wyleczyć najciężej ranne jednostki i przygotujmy się do ostatecznej rozgrywki. Przejdźmy w kierunku lewego górnego krańca mapy, gdzie znajduje się ścieżka prowadząca na cmentarz, a potem do wyjścia. Właśnie tam musimy doprowadzić wędrowca, aby zakończyć misję. Niestety po drodze będziemy musieli zmierzyć się z kolejną armią nieumarłych. Jest ona bardzo liczna, a w jej skład wchodzi dwa upiory, dlatego nie ma szans na to, by niezauważenie przemknąć się w pobliżu.



**RYSUNEK 7.2.** Poprowadźmy berserkerów z tej strony, by odwrócić uwagę upiorów i dać łucznikom czas na zlikwidowanie tych śmiertelnie groźnych wrogów.

Najlepiej wykorzystać łuczników, wojów i berserkerów, by odwrócić uwagę wroga, a w tym czasie wysłać krasnoludy i wędrowca w kierunku rogu mapy. Ustawmy wojów i berserkerów tak, aby mogli zaatakować nieumarłych z dwóch różnych miejsc (patrz rys. 7.3). Musimy podzielić swoje jednostki na dwie grupy, gdyż w ten sposób upiory nie będą w stanie ich zabić jedną błyskawicą. Zaraz potem zaatakujemy też upiory łucznikami, a w międzyczasie poprowadźmy krasnoludy i wędrowca na cmentarz. Jeśli zaczną ich ścigać jakieś jednostki wroga, wykorzystajmy krasnoluda jako przynętę. Taka strategia prawie zawsze przynosi oczekiwany skutek. Pamiętajmy, że jedynym warunkiem zwycięstwa jest to, by wędrowiec opuścił mapę. Czasami berserkerzy i woje wygrają bitwę, dzięki czemu w ostatnim etapie misji będziemy dysponowali dodatkowymi jednostkami. Tak czy inaczej, opisana powyżej taktyka to doskonały sposób na ukończenie tej trudnej przeciw misji.



**RYSUNEK 7.3.** Zaatakujmy ostatnią armię nieumarłych wojami, berserkerami i łucznikami, a w międzyczasie spróbujmy przeprowadzić wędrowca i krasnoluda przez cmentarz.



## UWAGA

Można spróbować pokonać ostatnią grupę nieumarłych w otwartym starciu, ale bardzo trudno tego dokonać, nie tracąc wędrowca. Wybór należy do Was.



## PODSUMOWANIE

- Idźmy za wędrowcem, który zaprowadzi nas do Ręki. Można z nim wysłać jednego berserkera, a reszta jednostek może w tym czasie poczekać po prawej stronie mapy.
- Kiedy wędrowiec zdobędzie Rękę, doprowadźmy wszystkie jednostki w pobliże wejścia do kopalni.
- Do tej pory powinniśmy unikać walki z nieumarłymi.
- Poprowadźmy swoje jednostki na wschód, trzymając się górnej części mapy, aż natrafimy na przeszkodę. Będziemy widzieli kilka grup wrogów, ale jeśli będziemy się trzymać od nich z daleka, nie powinni nas zaatakować.
- Niebawem zmiernymy się z grupą nieumarłych. Wyślijmy jednego z berserkerów, aby odwrócić uwagę upiora, a potem wykorzystajmy wszystkie jednostki, by zaatakować wrogów.
- Wyleczmy wszystkie jednostki, które odniosły rany z poprzedniej bitwy.
- Podzielmy berserkerów na dwie grupy i zaatakujmy drugą napotkaną grupę wrogów, wspierając ich łucznikami. W międzyczasie wyślijmy wędrowca i przynajmniej jednego krasnoluda w stronę cmentarza.
- Przeprowadźmy wędrowca przez cmentarz w stronę ścieżki, zmierzającej w kierunku lewego górnego rogu mapy.



## CIEŃ GÓRY





Mamy już rękę; teraz nadszedł czas, by ją bronić. Mamy doskonałą pozycję obronną, ale będziemy musieli się dobrze wysilić, zanim zdołamy odeprzeć fale nieumarłych, wspinających się na wzgórze w poszukiwaniu artefaktu. Misja ta sprawdza naszą umiejętność zarządzania dużą grupą jednostek w obliczu ciągłych ataków nieprzyjaciela.

### CEL MISJI

Musimy obronić sztandar Legionu i Rękę Strażnika.






### JEDNOSTKI GRACZA

Tym razem dostajemy do dyspozycji pokazną armię. Z drugiej strony, na pewno nie będziemy cierpieć na nadmiar jednostek. Oto pełna lista dostępnych oddziałów:

-  Krasnoludy
-  Łucznicy
-  Berserkerzy
-  Wędrowiec

### HORDA CIEMNOŚCI

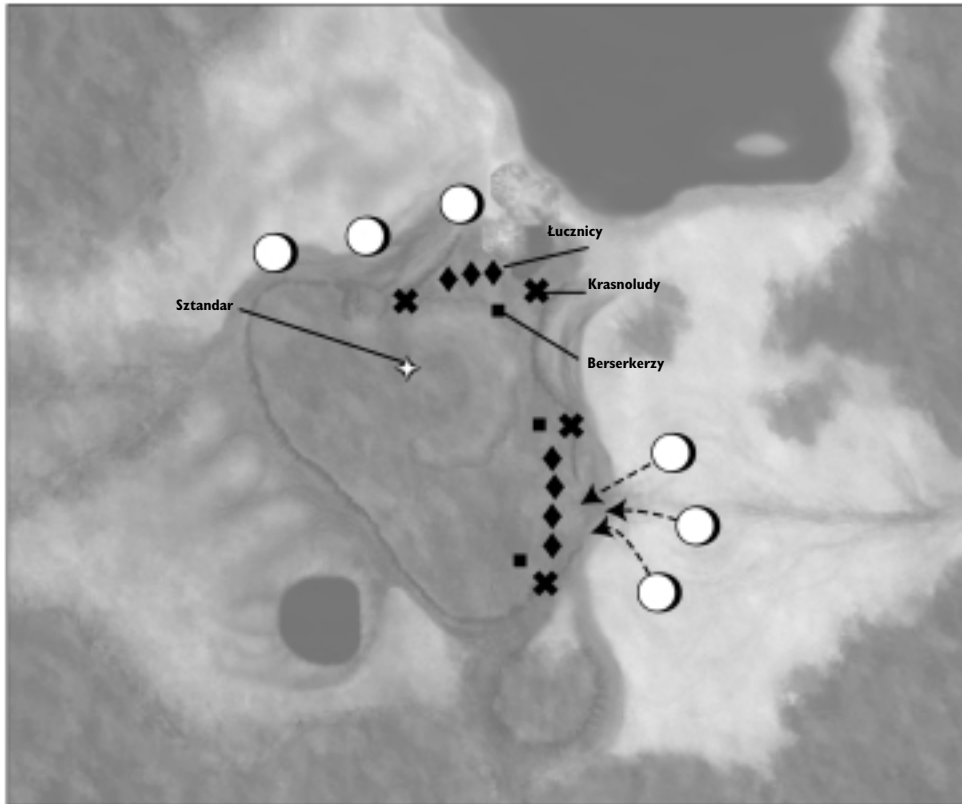
W armii Ciemności walczą praktycznie wszystkie jednostki, jakie tylko przyjdą Wam na myśl. Oto ich pełna lista:

-  Łucznicy (nie bezduszni)
-  Zniewoleńcy
-  Krasnoludy
-  Myrmidoni
-  Trow (nie powinniśmy być zmuszeni do walki z nim)



## TEREN MISJI

Ukształtowanie mapy, na której toczy się ta misja, jest bardzo czytelne: nasze oddziały stoją na szczycie góry, a wróg jest na dole i próbuje nas zaatakować. Nie musimy opuszczać naszych pozycji, po prostu wystarczy je obronić. Należy w tym celu wykorzystać przewagę wysokości.



## PLAN BITWY

Na początku musimy ustawić łuczników w długim szeregu, a po bokach umiejscowić krasnoludy i berserkerów (patrz rys. 7.4). Wśród wrogów będą liczni zniewoleńcy, krasnoludy i myrmidony, ale stok wzgórza jest tak stromy, że nasi łucznicy i krasnoludy powinni sobie poradzić z nacierającymi przeciwnikami, zanim ci będą w stanie się zbliżyć.

Po odparciu pierwszej fali ataku, kolejne trzy są ustalane losowo, dlatego nie można przewidzieć, z której strony nadejdą, ani z jakich jednostek będą się składały. Wiadomo jednak, że kolejne natarcia mogą zostać przeprowadzone z jednego z dwóch miejsc: stamtąd, skąd przybyła pierwsza fala lub z lewej strony. Zazwyczaj by przygotować się do drugiej fali ataku, trzeba będzie przegrupować jednostki i ustawić je po

drugiej stronie góry.



Bez względu na to, co zrobimy, nie wolno nam zapomnieć o obronie naszych flank. Od tego momentu nasze zadanie jest oczywiste – musimy po prostu unicestwić wrogów w kolejnych natarciach. Natarcia te będą się składać mniej więcej z następujących jednostek (ale niekoniecznie w takiej kolejności):

- Zniewoleńcy/Krasnoludy/Myrmidoni
- Krasnoludy
- Łucznicy/Zniewoleńcy/Myrmidoni
- Łucznicy/Myrmidoni

Możliwe, że gdy pokonamy wszystkie fale armii Ciemności, będziemy musieli zejść w dół i dobić zbłąkanych łuczników, ale na tym nasza rola się kończy. Jeśli zejdziemy ze wzgórza, pod żadnym pozorem nie







należy się zbliżyć do trowa. Nie zaatakujcie nas, jeśli go nie sprowokujemy (na normalnym poziomie trudności), dlatego lepiej nawet nie próbować. Bez względu na to, gdzie poprowadzimy nasze jednostki, zachowajmy ustawienie z szeregiem łuczników w środku i krasnoludami oraz berserkerami po bokach - to jedna z formacji obronnych, które najlepiej zdają egzamin na wzgórzu.



## UWAGA

**Leczenie:** pamiętajmy, że możemy korzystać z umiejętności wędrowca. Najlepiej leczyć te jednostki, których wskaźnik zdrowia przyjmie kolor czerwony. W ten sposób często uchronimy się przed klęską.

## PODSUMOWANIE

- Rozciągnijmy łuczników w szereg, a na flankach ustawmy krasnoludy wsparte berserkerami.
- Kiedy uderzy pierwsza fala, wykorzystajmy najpierw krasnoludy i ich pociski. Łucznicy powinni mierzyć w jednostki, którym uda się przedostać przez pierwszą linię obrony.
- Po odparciu pierwszego natarcia, wyleczmy najciężej ranne jednostki.
- Przygotujmy się do przeniesienia jednostek na tę stronę zbocza, z której przyjdzie kolejna fala ataku.
- Pamiętajmy o przegrupowaniu jednostek po odparciu każdego kolejnego natarcia.
- Możliwe, że po odparciu wszystkich natarć będziemy musieli odszukać i zlikwidować kilku nieumarłych łuczników, ale nie powinno nam to sprawić problemów. Można wykorzystać berserkerów lub łuczników (jeśli mamy ich wystarczająco dużo).



## SIEDZEM WRÓT




No tak, mamy już Rękę Strażnika, ale to wcale nie oznacza, że sam Strażnik nie żyje. Naszym zadaniem jest zlikwidowanie wszystkich nieprzyjacielskich jednostek na przełęczy. Urozmaiceniem misji jest fakt, że Fałszywiec i Strażnik wypowiedzieli sobie wojnę, dlatego ich oddziały są bardziej zainteresowane zwalczaniem się nawzajem niż walką z nami. W ten sposób, jeśli dobrze rozdamy karty, nie będziemy musieli zbyt dużo walczyć.

## CEL MISJI

Musimy zlikwidować wrogie oddziały, znajdujące się na przełęczy.





## JEDNOSTKI GRACZA

Tym razem dysponujemy jedynie podstawowymi jednostkami oraz wędrowcem. To pełna lista dostępnych typów jednostek:

-  Woje
-  Łucznicy
-  Wędrowiec

## HORDA CIEMNOŚCI

Jak zwykle, nieumarli wędrują po mapie w grupach. W skład niektórych grup wchodzi upiory, a jednym z oddziałów dowodzi sam Cień. Oto lista wrogów:

-  Cień
-  Upiory
-  Zniewoleńcy
-  Bezduszni

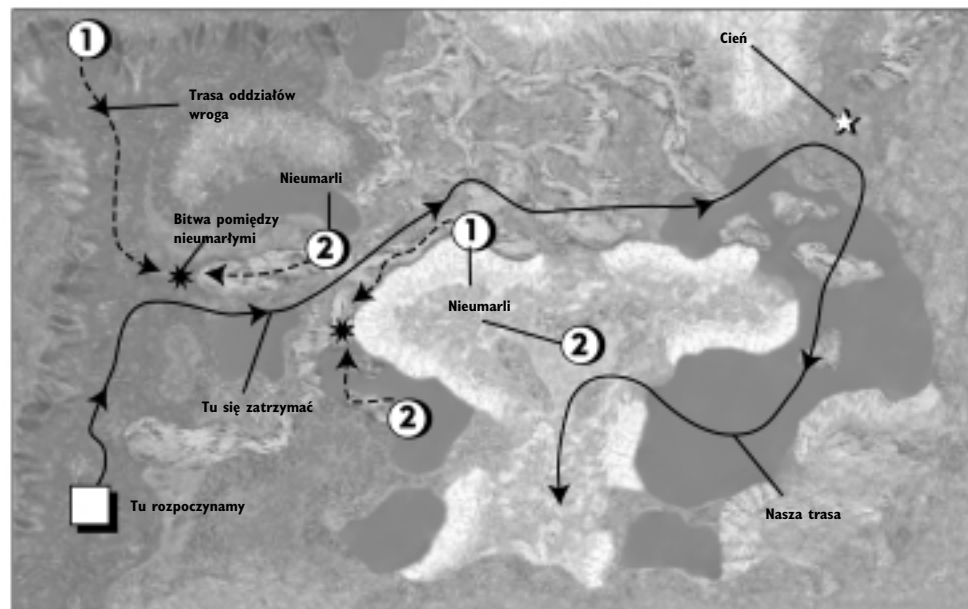




## TEREN MISJI

Akcja tej misji rozgrywa się na jednej z najbardziej dynamicznych i interesujących map w grze. Teren misji to przeważnie wijąca się przełęcz z kilkoma wzgórzami i stawami. Dobrze jest dokładnie wiedzieć, które z elementów ukształtowania terenu można obejść. Poza tym łatwo się tu zgubić. Cała przełęcz jest poprzecinana wystającymi skałami, ale można na nie wchodzić, a nawet wykorzystać do zdobycia przewagi nad nieprzyjacielem. Wypełnione wodą stawy są zazwyczaj płytkie i można w nich brodzić. Nie musimy się przejmować skutecznością materiałów wybuchowych, bo w naszych szeregach nie walczą krasnoludy.

## PLAN BITWY

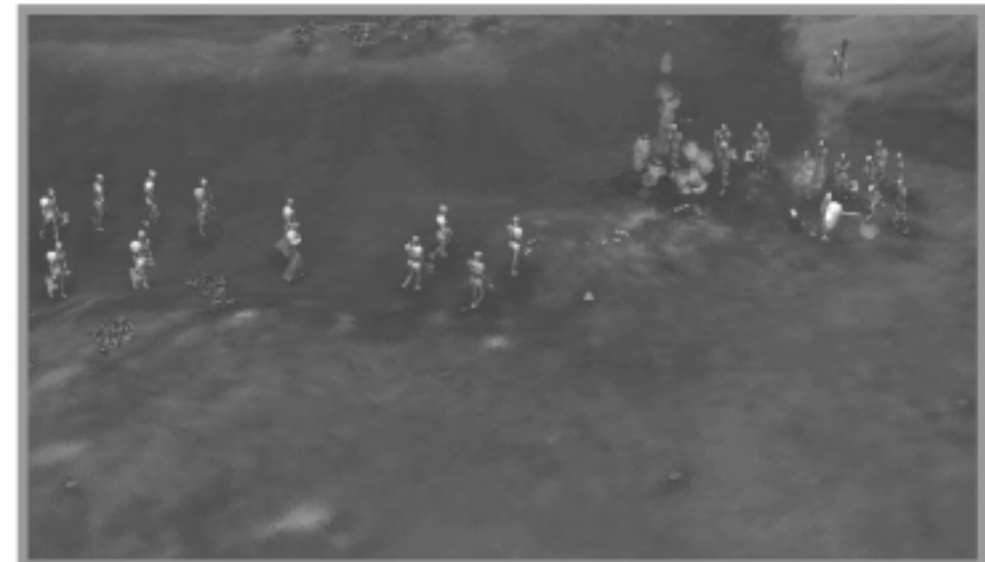


Zaraz na początku misji musimy odeprzeć natarcie kilku zniewoleńców i bezdusznych. Zwróćmy uwagę na to, że nieumarli atakują jednego ze zniewoleńców, który nosi inne barwy. To nasze pierwsze spotkanie z rywalizacją pomiędzy zwalczającymi się frakcjami nieumarłych, dzięki której nasze zadanie w tej misji będzie o wiele prostsze. Po zlikwidowaniu pierwszej grupy wejdźmy w głąb przełęcz, aż dotrzemy do ścieżki, prowadzącej w prawo (patrz mapa do misji). Tam utworzymy dwie grupy: w skład jednej z nich powinni wejść łucznicy, a druga powinna się składać ze wszystkich pozostałych wojów oprócz dwóch. Po tem chwilę poczekajmy w miejscu.

Niebawem zobaczymy dwóch zniewoleńców. Wyślijmy jednego woję, by ich zabić. Jednocześnie wyślijmy drugiego woję na północ i zatrzymajmy go, gdy napotka dużą armię nieumarłych. Pozbywszy się zniewoleńców, poprowadźmy pierwszego woję na wschód (na prawo), aż natknie się na inną dużą grupę nieumarłych. Kiedy obaj woje ściągną na siebie uwagę wrogów, sprowadźmy ich z powrotem w miejsce,



gdzie czekają nasze pozostałe jednostki. Naszym celem jest doprowadzenie do bitwy pomiędzy dwoma zwalczającymi się frakcjami nieumarłych, a potem ucieczka z miejsca zdarzenia (patrz rys. 7.5).



**RYСУNEK 7.5.** Wykorzystajmy wojów, by sprowokować bitwę pomiędzy zwalczającymi się armiami nieumarłych.

Gdy dwie armie się spotkają, zaczną ze sobą walczyć, a my będziemy musieli jedynie dobić tych, którzy z tej bitwy ocaleją. Jedynymi jednostkami, które mogą stanowić dla nas zagrożenie, są bezduszni i upiór (jeśli przeżyje bitwę). Lepiej zawniczasu przygotować łuczników, aby zabili upiora, zanim zdąży nas zaatakować. Kiedy będzie już po wszystkim, poprowadźmy swoje jednostki na prawo i ustawmy je na skalistym grzbiecie. Musimy uważać, by nie poprowadzić naszych podkomendnych za daleko. Jeśli będziemy mieli szczęście, to i w tym przypadku uda się nam napuścić na siebie dwa zwalczające się oddziały przeciwnika.

Wysuńmy łuczników do przodu, by zlikwidowali paru bezdusznych, którzy się do nas zbliżą, a potem wycofajmy się na poprzednie pozycje. Tym razem zaznaczmy jednego woję i poprowadźmy go na wschód, aż zobaczy armię nieumarłych. Zaraz po tym wycofajmy go w kierunku naszych pozostałych jednostek (będzie go ścigać armia nieumarłych), ale zanim do nich dotrzemy, skrećmy w lewo (na południe/w dół), obchodząc duże wzgórze. W ten sposób znowu doprowadzimy do tego, że dwie armie nieumarłych wpadną na siebie i zaczną walczyć (patrz rys. 7.6). Po zakończeniu bitwy możemy wysłać łuczników, by dobili wszystkich wrogów, jakim udało się przeżyć.

Do tej pory około dwóch- trzecich oddziałów nieumarłych, znajdujących się na przełęcz, wzajemnie się wybiło. Pozostaje nam zatem tylko odnaleźć i zlikwidować pozostałe jednostki. Od tego momentu sami



możemy wybrać sposób, w jaki to zrobimy. Prawdziwym zagrożeniem jest dla nas tylko jeden duży oddział wrogów, ale i tych można się pozbyć, zasypując ich z bezpiecznej odległości gradem strzał. W prawym górnym rogu mapy natkniemy się na Cień. Lepiej na niego uważać, gdyż dysponuje on Snem, którego efekty przypominają Sen Rozpraszający avatara, i za pomocą którego może zabić wszystkie nasze jednostki jednocześnie. Cień jest już poważnie ranny, dlatego nasi łucznicy powinni być w stanie go dobić.

Jeśli będzie to zbyt trudne, obejdźmy go z daleka i zabijmy wszystkie pozostałych nieumarłych. Misja zakończy się powodzeniem, gdy wszyscy wrogowie zostaną zlikwidowani. Proponuję wybrać trasę oznaczo-



RYSUNEK 7.6. Tym razem jeden wojownik może naprowadzić na siebie dwie wrogie armie, oszczędzając nam dużo pracy.

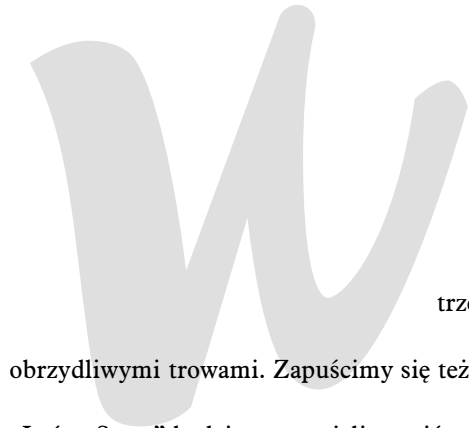
ną na mapie misji, ale możemy też zbadać pozostałe rejony przełęczy.

## PODSUMOWANIE

- Utwórzmy grupę z łuczników i drugą grupę, w której znajdą się pozostali woje oprócz dwóch.
- Wejdźmy w głąb przełęczy i zabijmy kilku napotkanych bezdusznych i zniewoleńców.
- Zbliżywszy się do przełęczy po prawej stronie, zobaczymy dwóch zniewoleńców. Wyślijmy jednego woja, aby ich zabił.
- Wyślijmy jednego woja na północ, a drugiego na wschód. Obaj natkną się na armie nieumarłych. Gdy sprowokują ich atak, doprowadźmy do spotkania obu armii, które zaczną ze sobą walczyć.
- Dobijmy wszystkich nieumarłych, którzy ocaleli z bitwy.
- Poprowadźmy jednostki na wschód (w prawo), a potem wyślijmy naprzód woja. Kiedy natknie się on na armię nieumarłych, poprowadźmy ich na południe wokół wzgórza, skąd nadchodzi druga armia.
- Dobijmy nieumarłych, którym udało się przeżyć. Wyleczmy swoje jednostki.
- Skierujmy nasze jednostki w prawy górny róg mapy. Zniszczmy Cień i wszystkie inne napotkane jednostki.
- Przeszukajmy okolice w poszukiwaniu pozostałych jednostek nieumarłych i je zniszczmy.



# Mieszkańcy jaskiń



trzech kolejnych misjach przyjdzie nam walczyć z ogromnymi, obrzydliwymi trowami. Zapuscimy się też w krainę jaskiń, w których aż roi się od pajaków. W misji pt. „Leśne Serce” będziemy musieli stawić czoła najpotężniejszej armii nieumarłych, z jaką się do tej pory zmierzyliśmy. W misjach pt. „Kamienne Serce” oraz „Mistrzowie z Muirthemne” będziemy musieli odnaleźć wyjście z jaskiń. W tych dwóch misjach najlepiej widać, dlaczego Myth jest grą tak bardzo wyjątkową. Zadania te przypominają bardziej łamigłówkę zawartą w grze taktycznej, a ich przejście będzie dla nas przyjemną odmianą.

## LEŚNE SERCE

To bez wątpienia najtrudniejsza misja, jaką do tej pory przyszło nam wykonać. Będziemy się w niej musieli wykazać zdolnościami taktycznymi i strategicznymi, a także wykazać dużo odwagi, dlatego przed jej rozpoczęciem lepiej zgromadzić duże zapasy ulubionych chipsów. Naszym zadaniem będzie pokonanie czterech generałów Duszożercy. Na nasze nieszczęście, wszyscy ci dowódcy to trowy, których w dodatku chronią zastępy nieumarłych.




### CEL MISJI

Musimy zlikwidować wszystkich czterech generałów Duszożercy (trowy).







## JEDNOSTKI GRACZA

Do swojej dyspozycji dostajemy liczną armię, ale bardzo odczuwamy brak wędrowca. To pierwsza misja, w której w naszych szeregach znajdują się leśni olbrzymi. Jednostki te dorównują możliwościom trowów. Oto pełna lista dostępnych jednostek:

-  Łucznicy
-  Berserkerzy
-  Leśni olbrzymi

## HORDA CIEMNOŚCI

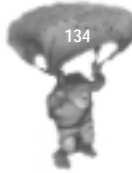
Jak można się domyślić, nieumarli dysponują bardzo licznymi oddziałami jednostek, do których już zdążyliśmy przywyknąć. Oczywiście największym zagrożeniem są dla nas trowy - generałowie. To lista przeciwników:

-  Zniewoleńcy
-  Myrmidoni
-  Bezduszni
-  Trowy

## TEREN MISJI

Czynnikiem ograniczającym poruszanie się (dla większości naszych jednostek) są liczne rzeki i inne głębokie zbiorniki wodne. Wielu z nich nasze jednostki nie będą w stanie przebyć, dlatego będziemy musieli skorzystać z jednego z dwóch mostów. Niestety oba mosty są dobrze strzeżone i, czy tego chcemy, czy nie, czeka nas wiele poważnych starć. Jeśli ktoś postanowi nie zważać na moje rady i spróbuje znaleźć inną drogę, natknie się z pewnością na wędrowne grupy bezdusznych i myrmidonów (oraz jednego trowa), które z pewnością unicestwią jego nadzieję na zwycięstwo. Krótko mówiąc, lepiej trzymać się trasy, której opis znajduje się na stronie następnej.

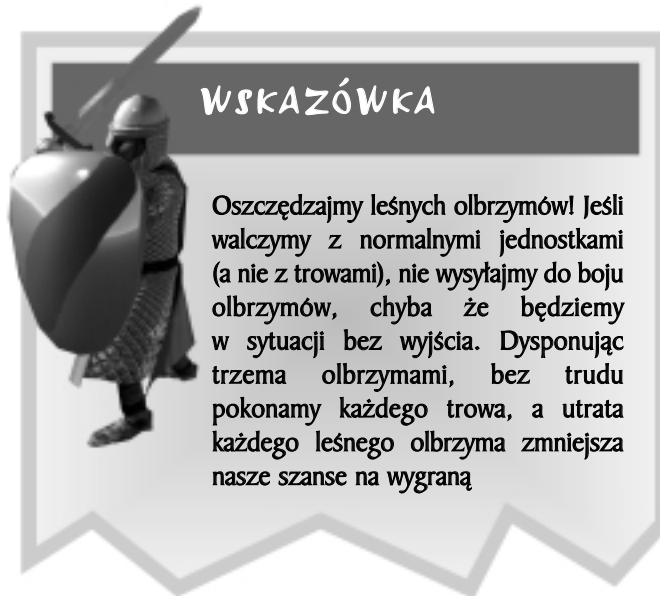




w miejscu, w którym misja się rozpoczęła, skierujmy się w stronę mostu na południu. Zanim do niego do-  
trzymamy, będziemy prawdopodobnie musieli odeprzeć atak przynajmniej jednego oddziału bezdusznych,  
ale nasi łucznicy powinni sobie szybko z nimi poradzić. Przy południowym moście czeka nas niespo-  
dzianka, bo w nurtach rzeki ukrywa się cała wataha zniewoleńców (będziecie mi wdzięczni, że Was uprze-  
dziłem). Zniewoleńcy zaatakują, jak tylko spróbujemy przejść na drugą stronę rzeki, dlatego zanim to  
zrobimy, odsunmy łuczników na pewną odległość, by mogli oddać przynajmniej kilka strzałów, zanim  
nieumarli się do nich zbliżą. Kiedy łucznicy będą już na swoich miejscach, skierujmy jednego berserke-  
ra na most, a potem niezwłocznie go wycofajmy. Voila! Z wody wynurzą się zniewoleńcy i zaczną powoli  
do nas podchodzić (patrz rys. 8.2). Zanim wróg zbliży się do łuczników, ci powinni zabić około połowy  
atakujących. Potem wystarczy wysłać berserkerów, którzy pokonają resztę nieumarłych. Można też zasto-  
sować inne rozwiązanie i zaatakować łucznikami zniewoleńców z lewej strony mostu, a do walki z nie-  
umarłymi z prawej strony wysłać ber-  
serkerów, którzy powinni zaatakować  
wroga od razu po wyjściu zniewoleńców  
z rzeki.

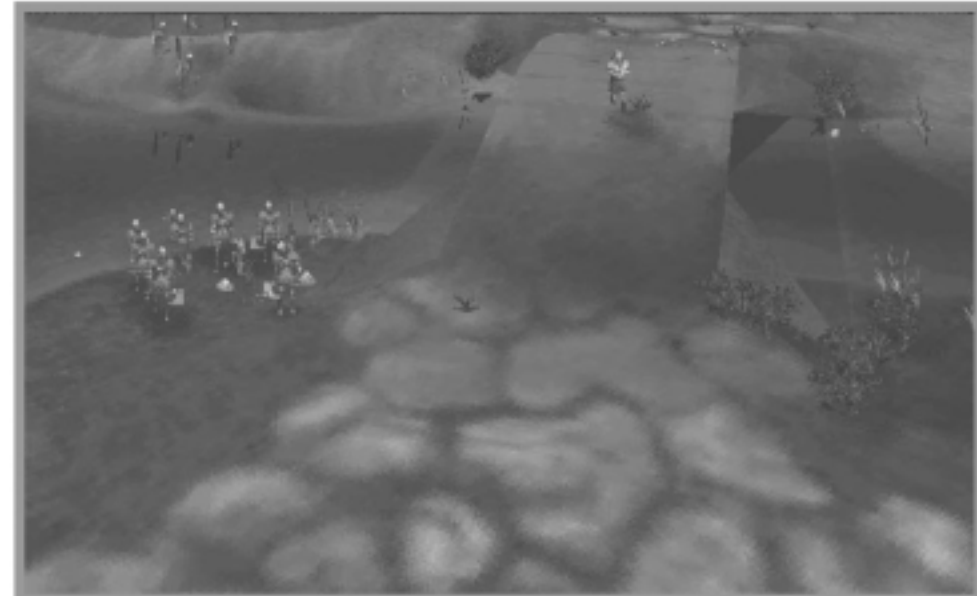
Pokonawszy zniewoleńców, poprowadź-  
my nasze jednostki do grzbietu wzgórze  
i trzymajmy się go, aż dojdziemy do  
miejsca, którym będziemy się mogli do-  
stać na szczyt. Gdybyśmy się zbyt odda-  
lili od wzgórze, to sprowadzilibyśmy na  
siebie atak dużej armii nieumarłych.

Zostawmy na szczycie wszystkie jed-  
nostki poza leśnymi olbrzymami, któ-  
rych powinniśmy sprowadzić ze wzgó-  
rza tak, by nie sprowokować ataku po-  
bliskiej armii nieumarłych. Kiedy zbli-  
żymy się w kierunku posągu, zaatakuje  
nas trzeci trow. Nasze olbrzymy powin-  
ni sobie z nim szybko poradzić, ale tym  
razem stan ich zdrowia spadnie poniżej  
połowy. Po zabiciu trowa, podejźmy do posągu, a zobaczymy ostatniego trowa, okrążającego posąg w asy-  
ście grupy myrmidonów (patrz rys. 8.3). Nie wahajmy się – zaatakujmy wszystkimi trzema olbrzymami  
jednocześnie. Jeśli odpowiednio je poprowadzimy, zdołamy zlikwidować trowa, nim myrmidoni zabiją  
wszystkich olbrzymów. A wraz ze śmiercią trowa wypełnimy cel misji!



## WSKAZÓWKA

Oszczędzajmy leśnych olbrzymów! Jeśli walczymy z normalnymi jednostkami (a nie z trowami), nie wysyłajmy do boju olbrzymów, chyba że będziemy w sytuacji bez wyjścia. Dysponując trzema olbrzymami, bez trudu pokonamy każdego trowa, a utrata każdego leśnego olbrzyma zmniejsza nasze szanse na wygraną



RYSUNEK 8.2. Jak tylko któraś z naszych jednostek spróbuje przejść przez most, z wody zaczną wychodzić zniewoleńcy.



RYSUNEK 8.3. Nie przejmujmy się myrmidonami. Po prostu zaatakujmy ostatniego trowa wszystkimi trzema olbrzymami. Aby ukończyć misję, wystarczy go zabić.



## PODSUMOWANIE

- Nie uratujemy jednostek zaatakowanych przez wroga na samym początku misji. Ich śmierć jest nieunikniona.
- Zabijmy myrmidonów, którzy zaatakują nasze główne oddziały, a potem utworzymy cztery grupy: łuczników, olbrzymów i dwie grupy berserkerów (z tych ostatnich można też utworzyć jedną grupę).
- Podejdźmy w okolice mostu na północy i zabijmy bezdusznych, ale nie wchodźmy na most.
- Przeprowadźmy jednego z olbrzymów na drugą stronę rzeki, a potem natychmiast zawróćmy. Ten wypadek spowoduje atak trowa.
- Poprowadźmy do ataku na trowa wszystkich trzech olbrzymów.
- Poczekajmy przy moście na kolejnego trowa (patrolującego bieg rzeki). W końcu się zjawi.
- Wróćmy do miejsca, w którym rozpoczęliśmy misję, a potem podejdźmy do mostu na południu. Także i na ten most nie powinniśmy wchodzić.
- Zlikwidujmy wszystkich czekających przy moście bezdusznych i przygotujmy łuczników na atak zniewoleńców, którzy wyjdą z wody przy moście.
- Poprowadźmy na most jednego berserkera, który spowoduje atak zniewoleńców, a potem zabijmy wszystkich nieumarłych.
- Pokonawszy wrogów, przejdźmy przez most i zabijmy wszystkich zniewoleńców i myrmidonów, którzy znajdują się w pobliżu.
- Trzymajmy się krawędzi wzniesienia po lewej stronie i dojdźmy do miejsca, w którym można na nie wejść (Jeśli odejdziemy od wzniesienia, ściągniemy na siebie dużą armię nieumarłych).
- Poprowadźmy trzy olbrzymy na północny-wschód, uważając przy tym, by nie spowodować ataku żadnego oddziału nieumarłych. Zaatakują nas pierwszy z dwóch trowów. Zabijmy go.
- Podejdźmy do posągu, a kiedy zobaczymy trowa ochranianego przez myrmidony, zaatakujmy go wszystkimi trzema olbrzymami jednocześnie. Misja zakończy się powodzeniem, kiedy ostatni trow zostanie pokonany.

## KAMIENNE SERCE





„Kamienne Serce” to pierwsza z misji, których akcja toczy się w jaskiniach. Naszym zadaniem jest po prostu wydostanie się z grotu. To, że znajdujemy się w jaskini, można rozpoznać jedynie po zwisających ze sklepienia stalaktytach, które od czasu do czasu przesłaniają widok. Oprócz tego musimy po prostu uwierzyć twórcom gry na słowo.

### CEL MISJI

Musimy odnaleźć wyjście z jaskini.





## JEDNOSTKI GRACZA

Do dyspozycji mamy liczny oddział, ale przez wzgląd na naturę całej misji, jednostki te muszą się podzielić, co znacznie osłabia ich skuteczność. Oto pełna lista dostępnych jednostek:

-  Berserkerzy
-  Krasnoludy
-  Łucznicy
-  Wędrowiec



## HORDA CIEMNOŚCI

Choć w jaskini znajduje się kilka upiorów i ghóli, to wiele z nich zostanie zabita, zanim będziemy mieli okazję ich spotkać. Kto, a może raczej co, ich zabije? Pająki. To właśnie one zamieszkują jaskinię, a teraz po prostu bronią swojego terytorium. Oto lista naszych przeciwników:

-  Ghóle
-  Upiory
-  Pająki (wrogowie, ale nie nieumarli)
-  Posiłki

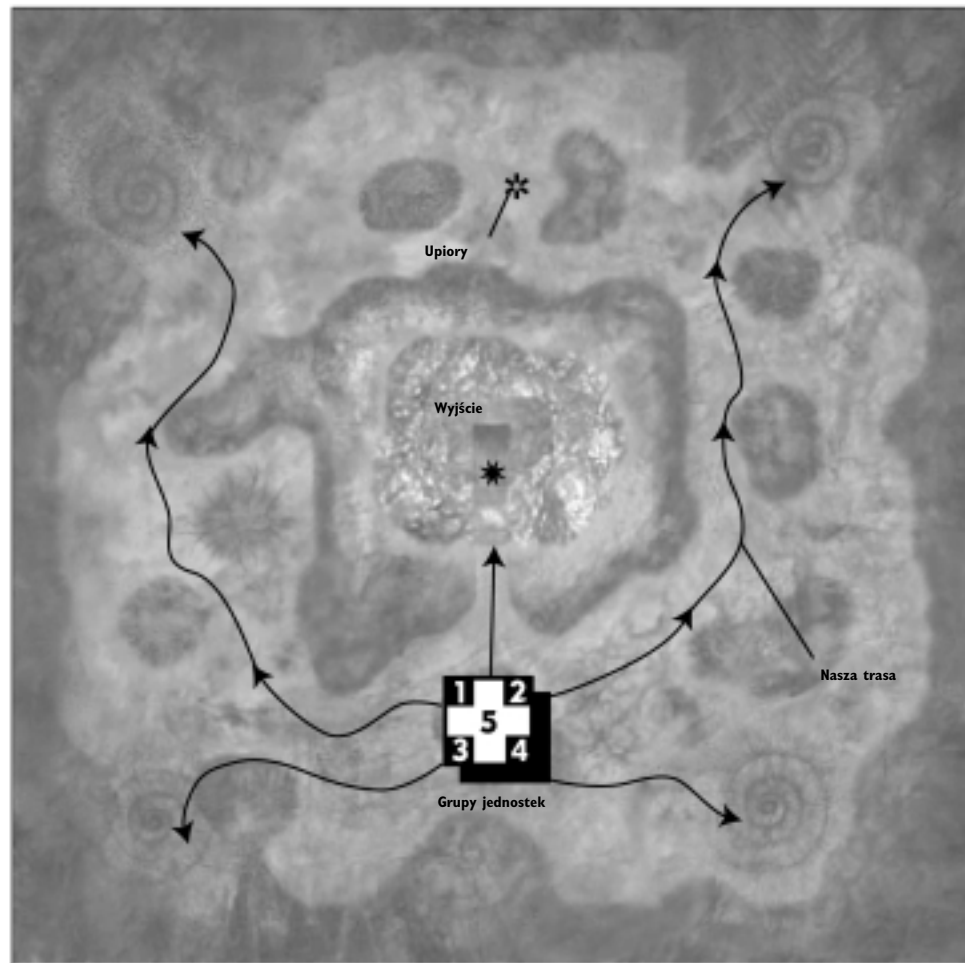


Te jednostki pojawią się w jaskini w trakcie misji:

-  Łucznicy
-  Berserkerzy

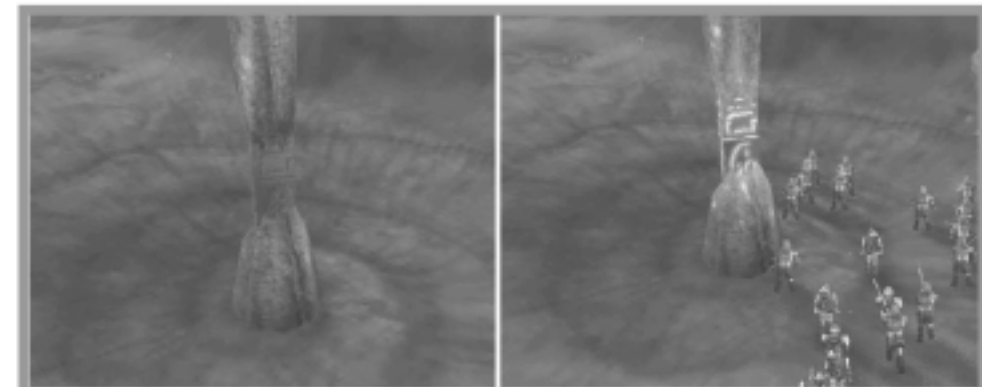
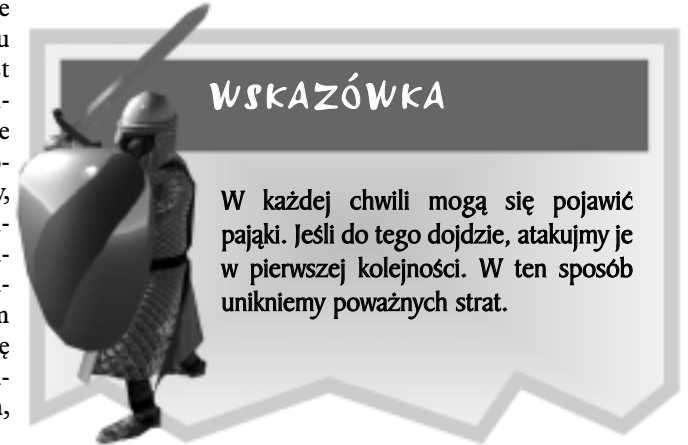
### TEREN MISJI

Akcja tej misji toczy się w podziemnej jaskini, w której centralnej części znajduje się wyspa otoczona roztopioną lawą. Wyspa ta jest także jedyną drogą ucieczki z jaskini, dlatego by się na nią dostać, będziemy musieli odnaleźć jakiś sposób na utworzenie mostu nad lawą. Pająki wykorzystują zwisające gdzieś ze sklepienia stalaktyty, by schodzić na dno jaskini, dlatego musimy zachować czujność.



### PLAN BITWY

Ta misja sprawdza nasze umiejętności z zakresu dowodzenia kilkoma oddziałami jednocześnie. W jaskini możemy napotkać na kilka grup ghóli i na kilkanaście upiorów, ale przeważnie będziemy walczyć z tymi drugimi. Poza tym nie wolno zapomnieć o nie mniej groźnych pająkach. Naszym zadaniem jest odnalezienie drogi ucieczki z jaskini. Wyjście znajduje się na środku jaskini, w miejscu otoczonym ze wszystkich stron lawą. Most prowadzący na wyspę jest jednak niewidoczny i przynajmniej na razie nikt nie może z niego skorzystać. W każdym z rogów mapy znajdują się cztery kolumny, które zaczną świecić, gdy się do nich zbliżymy (patrz rys. 8.4). Wybaczcie, że pozbawię Was możliwości rozwiązania tej zagadki, ale by uaktywnić most, w tym samym momencie przy każdej kolumnie musi się znaleźć przynajmniej jedna z naszych jednostek. Wydaje się proste, prawda? Hmm, lepiej dobrze tę sprawę przemyślcie.



RYSUNEK 8.4. Aby uaktywnić most, musimy jednocześnie zbliżyć nasze jednostki do każdej z tych czterech kolumn.





Będziemy zmuszeni podzielić nasze oddziały na pięć grup, które będą musiały obronić się przed wrogami. Proponuję utworzyć cztery grupy, składające się z jednego berserkera oraz innej jednostki, a potem utworzenie jednej grupy z wszystkich pozostałych jednostek. W piątej grupie powinien się znajdować wędrowiec i przynajmniej jeden berserker. Cztery grupy powinniśmy rozesłać w cztery rogi mapy. Pod żadnym pozorem nie przyśpieszajmy w międzyczasie działania gry, bo w każdej chwili mogą nas zaatakować pająki, a jeśli nie będziemy uważać, to nasze jednostki odniosą poważne obrażenia, zanim uda się im pokonać napastników.

Bardzo prawdopodobne, że przed dotarciem do kolumn, przynajmniej dwie z wysłanych grup napotkają pająki, dlatego należy bacznie obserwować mapę sytuacyjną. Jeśli któraś z grup, w której skład wchodzi berserker, napotka upiory, wystarczy jak najszybciej do nich podbiec, a ich zabicie nie powinno sprawić większego kłopotu. Dotarcie w rogi mapy może się okazać o wiele trudniejsze, niż się nam wydawało, a nawet kiedy już tam będziemy, trzeba się będzie dobrze postarać, by pozostać przy życiu. Kiedy atakuje dużą grupą pajaków, zazwyczaj ich pierwszym celem są łucznicy, dlatego nasi berserkerzy mogą bez przeszkód zająć je od tyłu i poodcinać wrogom nogi. Nie warto się przejmować, bo w tej misji łucznicy są praktycznie bezużyteczni, dlatego spokojnie można ich wykorzystać jako mięso armatnie.



RYSUNEK 8.5. Jak tylko uaktywnimy most, pojawią się pająki.

Kiedy kolumny się zaświecą, most stanie się wyraźnie widoczny, a w jego okolicy pojawią się żarłoczne pająki. Powinniśmy zaznaczyć mniej wytrzymałe jednostki i jak najszybciej wysłać je na drugą stronę mostu, podczas gdy berserkerzy powinni zlikwidować pająki (patrz rys. 8.5). Kiedy wszystkie jednostki w okolicy mostu będą już bezpieczne, powinniśmy rozpocząć odwrót jednostek stojących przy kolumnach, ale w ten sposób, by w każdym rogu został przynajmniej jeden żołnierz. Kiedy wszystkie jednostki oprócz czterech stojących przy kolumnach przejdą przez most, misja zostanie ukończona. Gratulacje!

## PODSUMOWANIE

- Podzielmy jednostki na pięć grup: cztery grupy z jednym berserkerem i jeszcze inną jednostką i jedna grupa ze wszystkich pozostałych jednostek, która będzie czekać przy moście.
- Jeśli chcemy obrać inną strategię, zbierzmy wszystkie jednostki razem i, przemieszczając się po mapie zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, zostawiamy jedną jednostkę przy każdej z kolumn.
- Poprowadźmy mniejsze grupy do czterech rogów mapy, uważając na pająki.
- Jeśli natrafimy na dwa upiory, nasz berserker powinien jak najszybciej do nich podbiec.
- Miejmy się na baczności przed schodzącymi po stalaktytach pająkami.
- Kiedy przy wszystkich czterech kolumnach, znajdujących się w rogach mapy, będzie stać przynajmniej jedna nasza jednostka, zmaterializuje się most.
- Kiedy to się stanie, jednostki przy moście zaatakuje grupa pajaków, dlatego przygotujmy się do walki.
- Przeprowadźmy jednostki przez most na wyspę.
- Aby ukończyć misję, musimy ściągnąć z powrotem dodatkowe jednostki z rogów mapy, zostawiając przy kolumnach tylko po jednej jednostce.
- Nie można uratować wszystkich jednostek, bo most nie będzie działał, jeśli przy wszystkich czterech kolumnach ktoś nie będzie stał.



## MISTRZOWIE Z MUIRTHEMNE

Także i w tej misji musimy odnaleźć sposób na wydostanie się z jaskini. Choć zadanie to może się wydać podobne do misji pt. „Kamienne Serce,” to zapewniam Was, że droga do zwycięstwa będzie zupełnie inna. Tym razem będziemy się musieli wykazać umiejętnością zarządzania dostępnymi oddziałami, choć także i w tym przypadku trzeba będzie dowodzić kilkoma grupami rozrzuconymi po całej mapie. Misja pt. „Mistrzowie z Muirthemne” różni się od poprzedniej także tym, że aby uciec, będziemy musieli włożyć Kule w specjalne miejsca we Wrotach Teleportacyjnych.



### UWAGA

Choć opisana strategia sprawdza się w praktyce, to dzielenie jednostek na mniejsze grupy może być ryzykowne. Wiele graczy z firmy Bungie stara się w tej misji jak najdłużej utrzymać jednostki razem. Najłatwiejszym sposobem, by to się udało, jest prowadzenie całej grupy po mapie w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara i zostawianie jednej jednostki przy każdej kolumnie. Kiedy dojdziemy do czwartej kolumny, wystarczy po prostu ruszyć w kierunku wyjścia.

### CEL MISJI

Musimy odnaleźć sposób, by uciec z jaskini. Należy pamiętać o tym, że jeśli stracimy wszystkie krasnoludy, to ukończenie misji będzie niemożliwe.

### JEDNOSTKI GRACZA

Także i w tej misji mamy do swojej dyspozycji dość liczne oddziały, w których skład wchodzi nawet wędrowiec. Niestety, nie umie on wyleczyć ran zadanych przez pająki, więc jego przydatność w tej misji jest znikoma. Oto pełna lista dostępnych jednostek:

- Berserkerzy
- Łucznicy
- Krasnoludy



- Wędrowiec

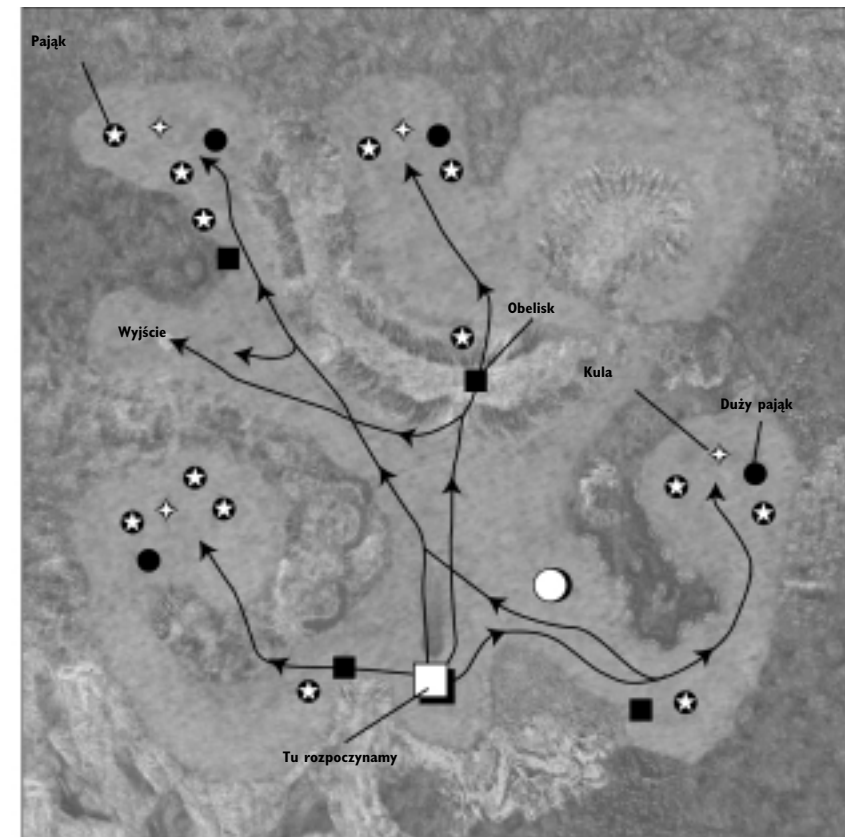
### HORDA CIEMNOŚCI

W czasie tej misji większość naszych wrogów stanowią pająki, choć w okolicy można także spotkać nie-licznych nieumarłych. Oto lista naszych wrogów:

- Myrmidoni (jedna grupa)
- Pająki (wszędzie)
- Duże pająki

### TEREN MISJI

Akcja tej misji toczy się w kolejnej jaskini. Na szczęście tym razem pająki nie będą na nas spadać z sufi-



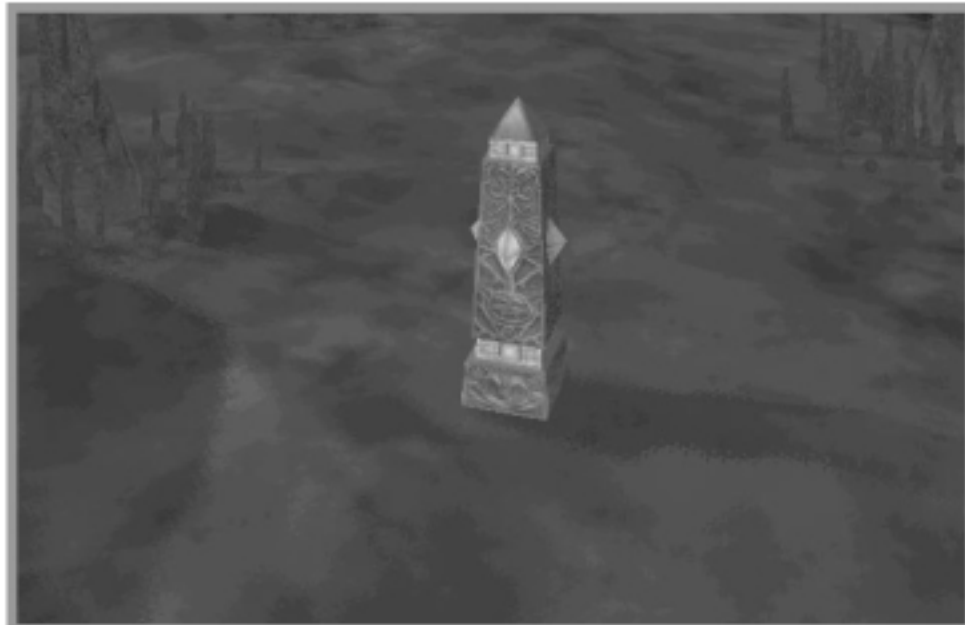


tu. Choć mogłoby się wydawać, że jaskinia jest wilgotna, to krasnoludzkie materiały wybuchowe są równo efektywne, co w terenie suchym.

Musimy odzyskać cztery Kule, wysyłając jednostki w każdą z czterech ścieżek. Cieżek tych strzegą obeliski, które porażą nasze jednostki prądem, jeśli się do nich zbliżymy. (Jedna z dwóch pozostałych ścieżek to droga, którą przyszliśmy, a druga to wyjście). Nieważne od której ze ścieżek rozpoczniemy przeszukiwanie jaskini, dlatego tym razem możecie sami dokonać wyboru.

### PLAN BITWY

Zaraz po rozpoczęciu misji powinniśmy podzielić swoje jednostki na grupy. Proponuję utworzyć jedną grupę ze wszystkich łuczników oraz z czterech lub pięciu berserkerów. Będzie to tzw. „grupa szturmowa,” wykonująca większość „brudnej roboty,” podczas gdy pozostałe jednostki będą chroniły krasnoludów. Jeśli przemieścimy się nieco w lewo, zobaczymy pierwszy obelisk, strzegący znikającej w ciemnościach ścieżki. Jeśli się zbyt do niego zbliżymy, zostaniemy porażeni błyskawicą, przypominającą wyładowania miotane przez upiory (patrz rys. 8.6). Jeśli spróbujemy po prostu koło niego przebiec, niektóre jednostki co prawda ocaleją, ale nie tędy prowadzi droga do zwycięstwa.



RYSUNEK 8.6. Nie zbliżajmy się zbyt gwałtownie do tych obelisków, bo porazi nas błyskawica.

W takim razie w jaki sposób przejść obok tych obelisków? To proste. Wolno poprowadźmy kilku berserkerów w kierunku obelisku. Jak tylko znajdą się odpowiednio blisko, obelisk zacznie świecić. Uwaga - jeśli zrobimy jeszcze jeden krok, już po nas. Kiedy jeden z obelisków będzie się świecił, poprowadźmy naszą „grupę szturmową” na ścieżkę strzeżoną przez inny obelisk. Okaże się, że nasze jednostki będą mogły spokojnie przejść obok niego. Dopóki przynajmniej jedna z naszych jednostek będzie się znajdować blisko któregoś z obelisków, możemy bezpiecznie przechodzić obok pozostałych.

Ostrożnie poprowadźmy główną grupę jedną ze ścieżek. Łucznicy powinni po drodze likwidować zagrożenie ze strony pajaków. Idźmy ścieżką, aż natkniemy się na świecąca białą Kulę. Będzie jej bronił duży pajak. Wykorzystajmy łuczników, by zlikwidować pajaka, zanim ten zbyt do nas zbliży, potem zabijmy wszystkie pajaki w pobliżu i sprowadźmy krasnoluda, który zabierze kulę (tak, tylko krasnolud może ją podnieść).

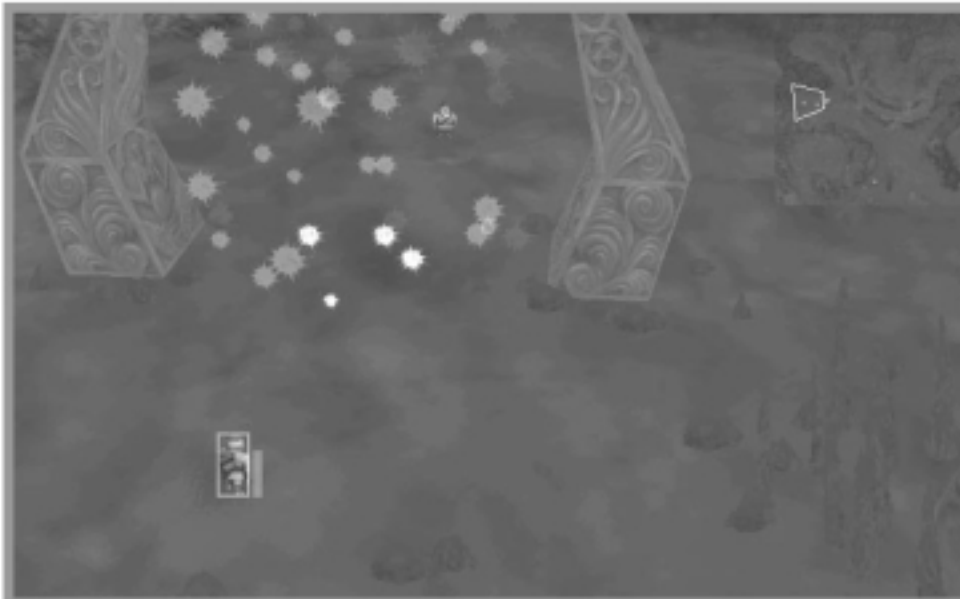
Czynność tę trzeba powtórzyć w przypadku pozostałych trzech ścieżek. Nigdy nie wolno zbyt długo zostawiać jednostek przy obelisku bez nadzoru, bo mogą one paść ofiarą pajaków. Zanieśmy wszystkie cztery Kule w lewy górny róg mapy i umieścimy je w miejscu pod łukiem. Aby upuścić Kulę, należy wcisnąć i przytrzymać klawisz Ctrl, a potem kliknąć na ziemi (w przypadku komputera typu Macintosh zamiast klawisza Ctrl wciskamy klawisz Command). Zauważymy, że zostawienie tam każdej kolejnej Kuli powoduje jaśniejsze świecenie łuku. Kiedy wszystkie cztery Kule będą na miejscu, wystarczy przeprowadzić nasze jednostki pod łukiem, a zostaną one teleportowane z jaskini (patrz rys. 8.7).

W czasie misji należy zawsze być przygotowanym na niespodziewane ataki pajaków, które mogą zadać poważne straty naszym oddziałom. W przypadku ataku należy wykorzystywać w miarę możliwości łuczników, gdyż rannych od pajęczych ukąszeń berserkerów nie da się już wyleczyć. I jeszcze jedno: jeśli zbyt długo będziemy trzymali nasze jednostki w środkowej części mapy, zaatakują nas pięciu lub sześciu myrmidonów. Na szczęście nasi berserkerzy powinni sobie z nimi poradzić, a rannych może potem wyleczyć wędrowiec.

### WSKAZÓWKA



Zasadki i ataki z zaskoczenia są w czasie tej misji na porządku dziennym. Czasami jednostki stojące przy obelisku zostaną zaatakowane przez pajaki. Jeśli jednostki te zginą lub będą zmuszone odejść od obelisku, wszystkie inne oddziały stojące przy którymkolwiek z obelisków zostaną porażone błyskawicą. Właśnie dlatego lepiej przechodzić obok obelisków bez zatrzymania.



RYSUNEK 8.7. Aby uaktywnić Węzeł Świata, musimy umieścić wszystkie cztery Kule w kręgu na ziemi.

## PODSUMOWANIE

- Utwórzmy “grupę szturmową” ze wszystkich łuczników i pięciu lub sześciu berserkerów.
- Podprowadźmy trzech berserkerów na tyle blisko do jednego z obelisków, by ten zaczął świecić.
- Wyślijmy grupę szturmową w jedną z pozostałych ścieżek. Łucznicy powinni atakować napotkane pająki, a berserkerzy zapewniać wsparcie swoich towarzyszom.
- Kiedy pozbędziemy się wszystkich pająków w okolicy ścieżki, sprowadźmy krasnoluda, który zabierze Kulę.
- Zanieśmy Kulę w lewy górny róg mapy i zostawmy ją pod łukiem.

Przeszukajmy obszar wszystkich czterech ścieżek, zabijając pająki i zdobywając Kule. Uwaga na niespodziewane ataki myrmidonów.

- Pająki niemal za każdym razem będą atakować małą grupę, która umożliwia unieszkodliwienie obelisków, dlatego lepiej się na ten atak przygotować i nie zostawiać jednostek w pobliżu pozostałych obelisków.
- Zbierzmy wszystkie cztery Kule i zanieśmy je pod łuk w lewym górnym rogu ekranu.
- Kiedy to zrobimy, uaktywni się Węzeł Świata. Aby ukończyć misję, należy przejść pod łukiem.



BUNGIE SOFTWARE PRODUCTS CORPORATION

αρχή τ. υπαδλι πλάδου



# Zemsta krasnoludów



# P

ierwsze dwie misje w tym rozdziale mają związek z pradawnym konfliktem pomiędzy ghólami i krasnoludami. W „Synach Myrgardu” wcielamy się w rolę niewidzialnego krasnoluda, którego zadaniem jest odpalenie granatu świetlnego, dzięki któremu inne krasnoludy będą mogły bezpiecznie wylądować w Myrgardzie i rozprawić się z ghólami. Kiedyś było to ich miasto, ale dawno temu zdobyły je ghóle.

W „Z dawna oczekiwanej uczcie” naszym zadaniem będzie doprowadzenie naszych krasnoludów do miejsca, w którym znajduje się święta statua ghóli. „Z dawna oczekiwana uczta” jest misją ukrytą, do której możemy dostać się tylko z poziomu „Synów Myrgardu” i to tylko wtedy, gdy pójdziemy prawidłowym szlakiem – w przeciwnym razie nie uda nam się go znaleźć i nigdy nie dowiemy się, że taka misja istnieje.

Ostatnie dwie misje, to walka z przeważającymi siłami wroga. W „Drodze na północ” musimy odzyskać Łuk Błyskawic i opuścić niebezpieczny teren. W „Przeprawie przez Gjol” musimy utrzymać urwisko walcząc z napierającymi siłami nieumarłych.

## SYNOWIE MYRGARDU



Dawno temu, ghóle zdobyły krasnoludzkie miasto Myrgard. Krasnoludy nigdy nie zapomniały ghólom tego wstrętnego czynu, a potomkowie mieszkańców miasta pałają rządzą zemsty. Naszym zadaniem jest przedostanie się do miasta i odpalenie granatu świetlnego, dzięki któremu nasi towarzysze będą mogli bezpiecznie wylądować i przegonić ghóli z miasta.

## CEL MISJI

Jesteśmy niewidzialni. Wróg nie może nas zobaczyć, ale może usłyszeć. Musimy przemknąć się koło strażników i znaleźć odpowiednie (płaskie) miejsce, gdzie zdetonujemy granat świetlny, który pozwoli bezpiecznie wylądować krasnoludzkim spadochroniarzom.



### JEDNOSTKI GRACZA

W tej misji dysponujemy tylko krasnoludami, przez co musimy liczyć się z kilkoma problemami. Mamy też jednostkę specjalną: krasnoluda - tropiciela; jest niewidzialny i potrafi poruszać się, oraz miotać pociski szybciej, niż inne krasnoludy. Oto nasze jednostki:

-  Krasnoludy (pojawiają się po zdetonowaniu granatu świetlnego)
-  Krasnolud – tropiciel (na początku misji niewidzialny)

### HORDA CIEMNOŚCI

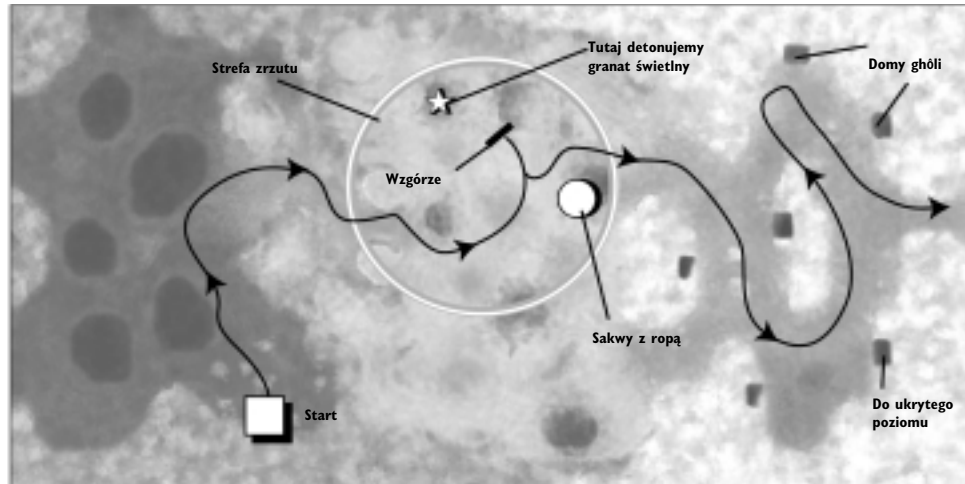
Występujący w tej misji nieumarli to przede wszystkim ghóle. Jest też kilka grup bezdusznych, które włączają się do zabawy po przybyciu naszych spadochroniarzy. Oto nasi wrogowie:

-  Ghóle
-  Bezdušní

### TEREN MISJI

Mapę możemy podzielić na trzy obszary. W pierwszym znajduje się kilka sporych zbiorników wody, przez które łatwo możemy się przedostać, ale wtedy ghóle bez trudu zauważą falowanie wody i mogą nas zlikwidować. rodkowa strefa mapy to nasz cel - jest tam składowisko sakiew z ropą i to tam zdetonujemy nasz granat świetlny. Trzeci obszar znajduje się wyżej, na wzgórzach i jest pełen domów ghóli, wykutych w ścianach kanionu. To bardzo niebezpieczny teren, ale żeby opuścić mapę, będziemy musieli przez niego przejść. Na szczęście jest tu kilka wzgórz, które możemy wykorzystać jako dobry punkt obronny.

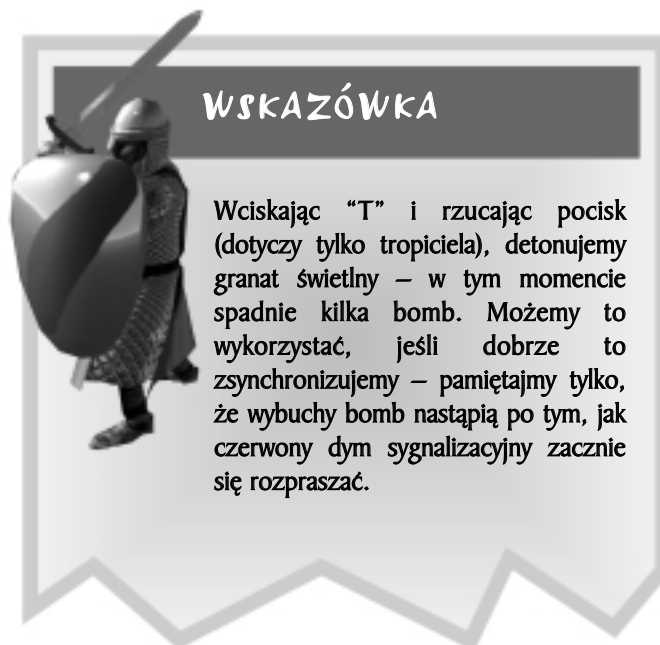




## PLAN BITWY

Zaczynamy na bagiennym terenie, po którym wałęsa się wielu ghóli. Wiedzą, że coś jest nie tak, ponieważ słyszą kroki naszego krasnoluda, ale nie mogą go zobaczyć. Od czasu do czasu jakiś ghól zbliży się do nas i machnie nam przed nosem bronią. Jeśli przypadkiem uda mu się nas trafić lub na nas wpaść, to będzie koniec. Cokolwiek byśmy nie robili, nie należy wchodzić do wody – w takim przypadku ghóle będą mogły obserwować je falowanie – będą mogły do nas podejść i pociąć na kawałki. Należy lawirować pomiędzy nimi, kierując się na ścieżkę, która znajduje się po prawej stronie bagien, w połowie drogi na mapie.

Jeśli jakiś ghól za bardzo się do nas zbliży, jedyną rzeczą, którą możemy zrobić to znieruchomieć. Ghóle nasłuchują naszych kroków – jeśli nie słyszą nic, jesteśmy bezpieczni (chyba, że któryś przypadkowo na nas wpadnie). Idziemy ścieżką i przechodzimy przez kolczaste bramy (pilnują ich ghóle i bezduszni; patrz rys. 9.1). Idziemy dalej i wchodzimy na otwarty teren,



### WSKAZÓWKA

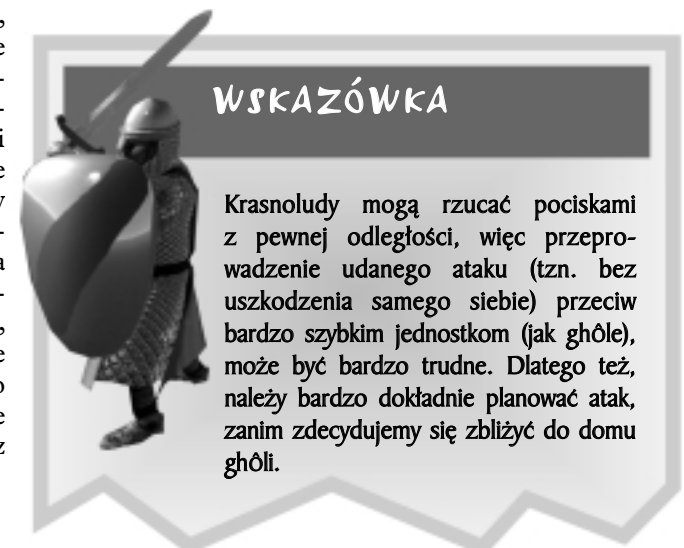
Wciskając "T" i rzucając pocisk (dotyczy tylko tropiciela), detonujemy granat świetlny – w tym momencie spadnie kilka bomb. Możemy to wykorzystać, jeśli dobrze to zsynchronizujemy – pamiętajmy tylko, że wybuchy bomb nastąpią po tym, jak czerwony dym sygnalizacyjny zacznie się rozpraszać.

gdzie, po lewej stronie, zauważymy kilku bezdusznych ćwiczących celność i kilku ghóli pilnujących hałdy sakw z ropą.



Rysunek 9.1. Nawet widząc coś takiego, należy iść dalej - nasi wrogowie nie widzą nas, więc nie zrobią nam krzywdy.

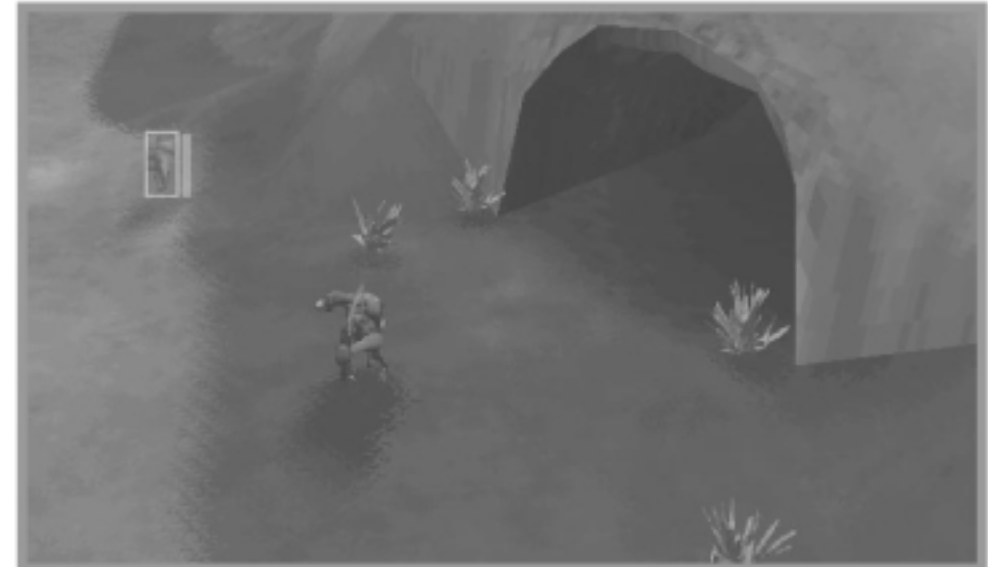
Zbliżając się do składu sakiew z ropą, z lewej strony zauważymy niewielkie wzgórze. Powinniśmy na nie wejść (wtedy bezduszni znajdą się dokładnie pod nami) i ustawić się w jak najlepszej pozycji do ataku. Czekamy aż wszystkie ghóle odejdą na bezpieczną odległość i rzucamy granat świetlny. W tym momencie stanemy się widzialni – wróg natychmiast na nas ruszy. Pamiętajmy jednak, że krasnolud - tropiciel miota pociskami szybciej, silniej i bardziej precyzyjnie, niż inne krasnoludy. Wykorzystajmy to, gdy tylko zbliżą się ghóle i/lub bezduszni. Wkrótce ujrzymy grupę spadochroniarzy (patrz rys. 9.2), którzy pomogą nam w walce.



### WSKAZÓWKA

Krasnoludy mogą rzucać pociskami z pewnej odległości, więc przeprowadzenie udanego ataku (tzn. bez uszkodzenia samego siebie) przeciw bardzo szybkim jednostkom (jak ghóle), może być bardzo trudne. Dlatego też, należy bardzo dokładnie planować atak, zanim zdecydujemy się zbliżyć do domu ghóli.





Rysunek 9.3. W każdej dziurze znajduje się kilku ghòli. Bądźmy ostrożni - często będą wychodzić falami.

## PODSUMOWANIE

- Niech nasz krasnolud uda się w kierunku ścieżki po wschodniej stronie bagien. Nie wchodzimy do wody.
- Jeśli jacyś ghòle zblizą się do nas, zatrzymujemy się i czekamy aż odejdą.
- Ruszamy ścieżką, przez bramę i do bazy nieumarłych.
- Ustawiamy tropiciela na wzgórzu w pobliżu składu sakw z ropą.
- Detonujemy granat świetlny i przygotowujemy się do walki.
- Czekając na spadochroniarzy, eliminujemy wszystkie wrogie jednostki, które próbują do nas podejść.
- Kiedy wylądują spadochroniarze, staramy się, aby jak najwięcej z nich dołączyło do tropiciela na wzgórzu.

*Ciąg dalszy na następnej stronie*

Spadając, krasnoludy rzucają bomby, które mają oczyścić teren lądowania. Kiedy znajdą się na ziemi, przejmujemy kontrolę i kierujemy ich na wzgórze, na którym czeka tropiciel. Za spadochroniarzami podążą wielu ghòli, ale jeśli zachowamy czujność, uda nam ocalić sześciu – siedmiu krasnoludów. Kiedy będziemy na wzgórzu, możemy wysadzić sakwy z ropą (a z nimi pilnujących ich strażników). Nie zapominajmy uważać na bezdusznych, którzy mogą czaić się w pobliżu.

Dysponując grupą krasnoludów, ruszamy na wschód i likwidujemy dwu ghòli, którzy pilnują bramy prowadzącej do domów. Teraz należy być bardzo ostrożnym – nie możemy dopuścić do tego, żeby nasze krasnoludy powysadzały się nawzajem. W tej strefie musimy zlikwidować wszystkie ghòle, które wyjdą z domów – jest ich sześć, a w każdym po kilku ghòli (patrz rys. 9.3). Poza tym wielu z nich łązi na zewnątrz. Nie oszukujmy się - ta część mapy jest ekstremalnie trudna i najprawdopodobniej, aby odnieść sukces, będziemy musieli próbować wiele razy (nie zapominajmy zapisywać stanu gry!). Po wyeliminowaniu wszystkich wrogów, możemy iść na wchód i zakończyć misję, albo udać się do domu na południowym wschodzie (patrz mapa misji), skąd przejdziemy do poziomu ukrytego: „Z dawna oczekiwana uczta”. Pamiętajmy: żeby przejść do następnej misji, nie musimy ukończyć misji ukrytej.



## PODSUMOWANIE

- Wyszadzamy hałdę sakw z ropą i pilnujących jej ghóli.
- Ruszamy na wchód mapy.
- Likwidujemy wszystkie ghóle, które wyjdą z domów zbudowanych w ścianach kanionu (wydaje się to być o wiele łatwiejsze niż jest w rzeczywistości).
- Uważnie planujemy każdy atak na dom - nie zapominajmy często zapisywać stanu gry.
- Gdy zlikwidujemy wszystkie ghóle, ukończymy misję.
- Korzystając z domu na południowym wschodzie, możemy (choć nie musimy) przejść do poziomu ukrytego.

## Z DAWNA OCZEKIWANA UCZTA (POZIOM UKRYTY)



Po zlikwidowaniu wszystkich ghóli w starożytnym mieście krasnoludów, przyszedł czas na wysadzenie ich świętej statuy. Oto ukryta misja. Nie musimy jej ukończyć - jeśli przegramy, wciąż możemy przejść do następnego poziomu i nie musimy jej powtarzać (chyba że chcemy). Ta możliwość to prezent dla tych, którzy uznają ją za zbyt trudną (chyba kilku takich się znajdzie).

## CEL MISJI

Odnaleźć statuę boga ghóli i wysadzić ją w powietrze.



### JEDNOSTKI GRACZA

W tej misji dysponujemy podobnymi jednostkami, jak w poprzedniej, z tym że nie mamy już tropiciela. Oto one:

-  Krasnoludy
-  Krasnoludy – spadochroniarze (posiłki)

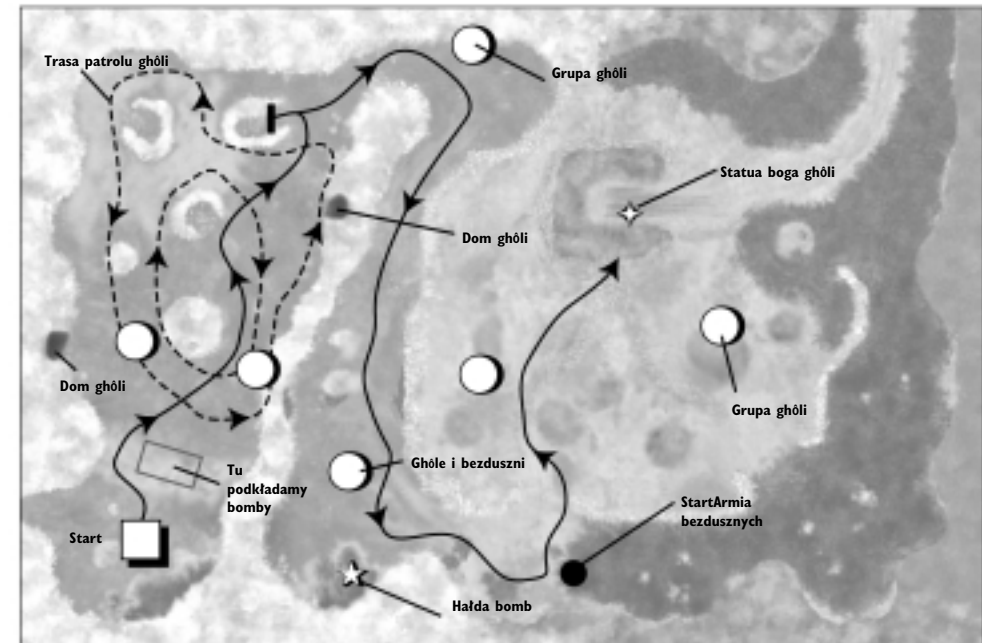
## HORDA CIEMNOŚCI

Daniem głównym w tej misji są ghóle. Oto nasi wrogowie:

-  Ghóle
-  Bezduszni

## TEREN MISJI

Na tej mapie nie ma wody, nie musimy więc martwić się o to, że część naszych pocisków nie wybuchnie, ale nie znaczy to, że jest to piknik. Żeby dojść do statuy, musimy iść w górę, potem w dół i w końcu znów w górę, za każdym razem pokonując całą szerokość mapy. Natkniemy się na wiele grup ghóli i możemy poruszać się tylko określonym torem, co znacznie utrudnia naszą misję.



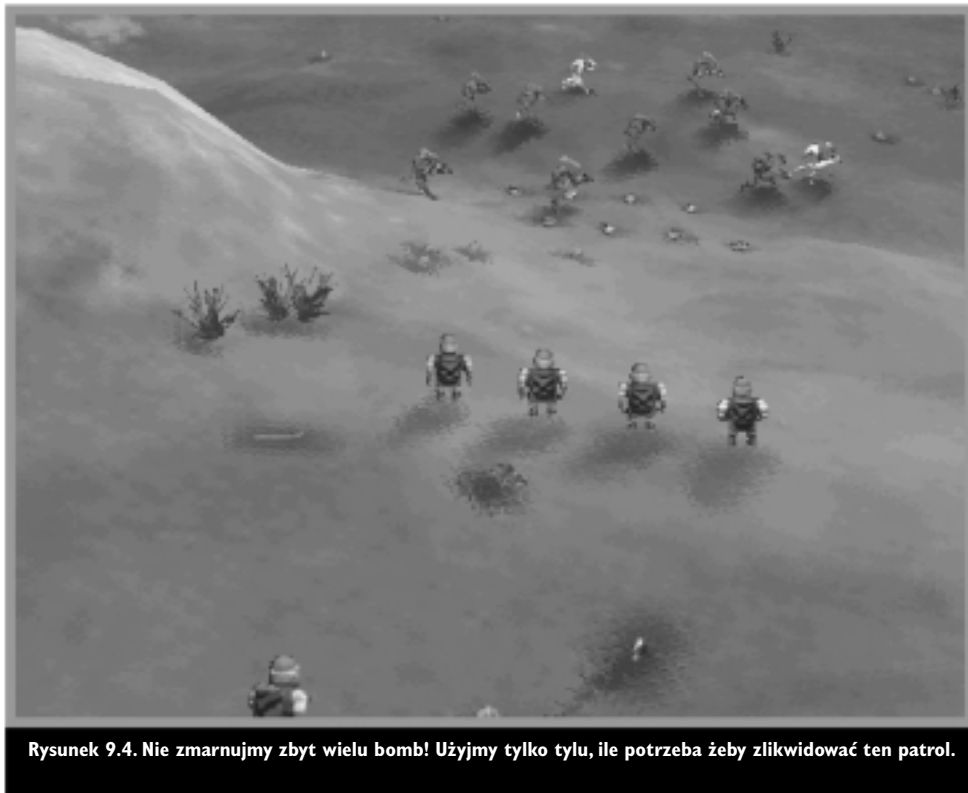
## PLAN BITWY

Nie będę kłamać – jeśli o mnie chodzi, jest to jeden z najtrudniejszych poziomów w całej grze. Największą trudność sprawia fakt, że nawet pojedynczy pocisk, który wysunie się nam z rąk w nieodpowiednim czasie, może pozbawić nas większości lub wszystkich jednostek. W tej misji radzimy jak najczęściej zapisywać stan gry.



Zaczynamy, mając do dyspozycji grupę krasnoludów (zwykle ośmiu lub dziewięciu), która wychodzi z domu, prosto na czekającego ghóla. Jeden z krasnoludów powinien się nim zająć (pociskiem). Pierwszą rzeczą, którą należy teraz zrobić jest rozdzielenie naszego oddziału na dwie grupy i ustawienie ich po obu stronach kanionu. Po chwili pojawią się dwie fale ghóli, ale nie czas na walkę z żadną z nich.

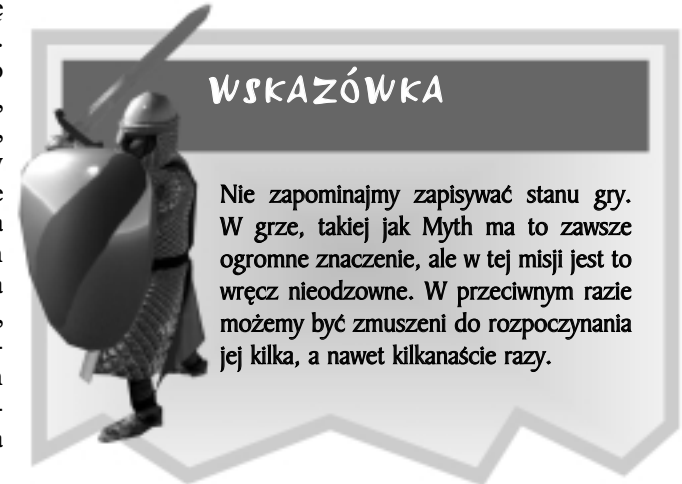
Po tym, jak ghóle przejdą dalej, wychodzimy z ukrycia i stawiamy kilka bomb w jednej linii (patrz rys. 9.4). Nie zużyjemy ich za dużo, ponieważ będą nam jeszcze potrzebne. Wycofujemy się i formujemy dwa szeregi po czterech krasnoludów w każdym. W końcu ujrzymy ponownie patrol ghóli, które tym razem zobaczą nas i ruszą do ataku. Kiedy zbliżą się do bomb, niech pierwszy szereg odpali – drugi zrobi to sekundę później. Taka taktyka jest bardzo ważna, ponieważ jeśli jacyś ghóle nie zginą w eksplozji, bez trudu będą mogli się do nas zbliżyć. Wyżej wymieniony sposób (dwa szeregi) ma ten plus, że drugi szereg jest gotów do ich powstrzymania.



Rysunek 9.4. Nie zmarnujmy zbyt wielu bomb! Użyjmy tylko tylu, ile potrzeba żeby zlikwidować ten patrol.



Powinniśmy być w stanie rozprawić się z pierwszym patrolem bez żadnych strat. Teraz ruszamy na prawą stronę, gdzie po chwili ujrzymy następną grupę ghóli, zmierzającą w naszym kierunku. I znów, skorzystajmy z metody dwu szeregów i choć możemy stracić tu jedną lub dwie jednostki, jeśli będziemy ostrożni, uda nam się zakończyć sprawę bez większych strat. Skoro uporaliśmy się z dwoma głównymi patrolami, musimy uważać, aby trzymać się jak najdalej od dwu domów, znajdujących się po obu stronach kanionu. Ruszamy dalej w górę i w prawo, do przejścia prowadzącego na wschód.



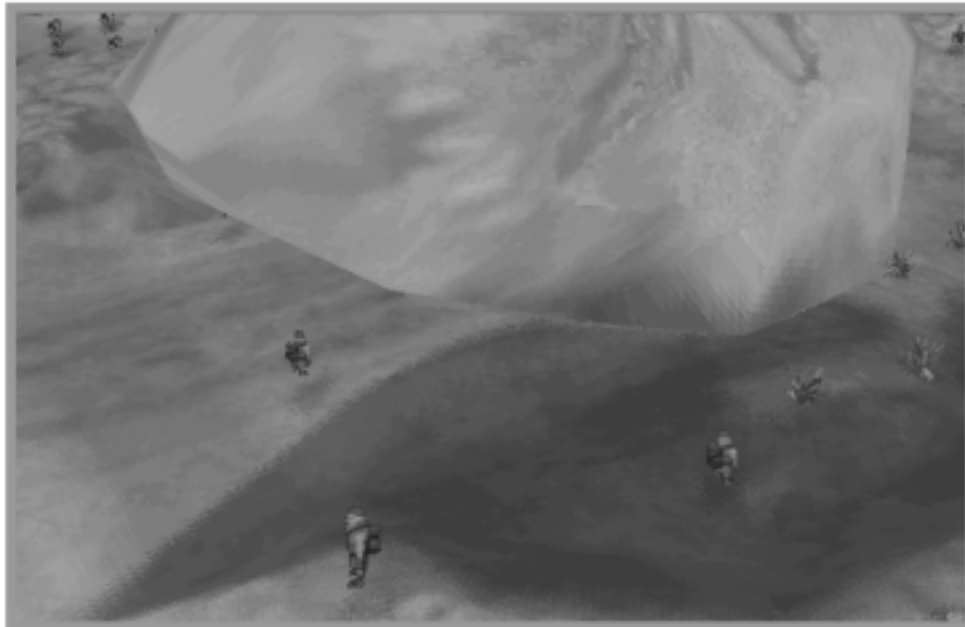
**WSKAZÓWKA**

Nie zapominajmy zapisywać stanu gry. W grze, takiej jak Myth ma to zawsze ogromne znaczenie, ale w tej misji jest to wręcz nieodzowne. W przeciwnym razie możemy być zmuszeni do rozpoczynania jej kilka, a nawet kilkanaście razy.

Schodząc w dół napotkamy następną grupę ghóli, którzy tym razem uzbrojeni są w sakwy z ropą, które bez wahania rzucą w naszą stronę, gdy tylko pojawimy się na horyzoncie. Uporamy się z nimi, poświęcając jednego krasnoluda, który powinien pobiec na lewą stronę kanionu, aż zobaczą go ghóle i rzucić w nich pocisk. Następnie niech trzech lub czterech krasnoludów uderzy z prawej strony kanionu. Tym sposobem stracimy pierwszego krasnoluda, ale zlikwidujemy całą grupę ghóli bez większych strat.

Idziemy dalej, aż dotrzemy do płaskowyżu, na którym znajduje się posąg, ale żeby do niego dojść musimy iść ścieżką na południe, a potem z powrotem na północ i wejść na niego z drugiej strony. Kiedy będziemy schodzić w dół, natkniemy się na grupę ghóli i bezdusznych, którzy pilnują składu sakw z ropą. Oto następne wyzwanie, któremu być może będziemy musieli stawić czoła kilka razy, tak więc nie załamujmy się, jeśli przegramy za pierwszym razem. Tym razem należy ruszyć na wroga tyralierą i jeśli precyzyjnie wycelujemy, powinniśmy być w stanie wyeliminować ghóli w dwu podejściach. Aby uporać się z bezduszными, możemy zastosować atak pozorowany (tak jak wcześniej).

Teraz czas na znajdujące się w pobliżu bomby. Nie należy ich wysadzać – będą nam potrzebne do zniszczenia posągu. Kiedy zbliżymy się do składu, pojawią się spadochroniarze. Podchodząc do pochylenia przy płaskowyżu, natkniemy się na dużą grupę bezdusznych. Likwidujemy ich i ruszamy w dół. Żeby pozbyć się bezdusznych, atakujemy z wielu różnych stron, a dwu/trzech krasnoludów zatrzymujemy na wypadek, gdyby musieli pozorować atak. Teraz musimy przenieść bomby ze składu pod posąg (patrz rys. 9.5) i ustawić wszystkie po jednej stronie. Po drodze uważajmy na ghóle. Kiedy podłożymy wszystkie bomby, wysadzamy je i tyle! Misja skończona.



Rysunek 9.5. Aby ukończyć misję należy wysadzić ten kamienny monolit.

## PODSUMOWANIE

- Dzielimy krasnoludów na dwie grupy i czekamy aż przejdą dwa patrole ghóli.
- Na trasie potencjalnego ataku ghóli ustawiamy kilka bomb.
- Ustawiamy krasnoludy w dwu rzędach i kiedy pojawią się ghóle atakujemy.
- Ruszamy w górę mapy (jak pokazano na mapie głównej). Uważajmy, żeby nie zwrócić uwagi ghóli w domach.
- Likwidujemy drugą (czarną) grupę ghóli.
- Kierujemy się do przejścia w prawym-górnym rogu kanionu.
- W przejściu ścieramy się z ghólami.
- Idziemy w dół, aż natkniemy się na opór.
- Likwidujemy bezdusznych i ghóle.
- Kiedy zbliżymy się do składu bomb, dołączą do nas spadochroniarze.
- Walczymy z bezdusznymi, którzy czekają na nas przy pochylni.
- Przenosimy bomby ze składu, ku podstawie posągu i wysadzamy go. Uważajmy na ghóle.
- Bądźmy czujni! Podchodząc do posągu możemy napotkać na opór.

## DROGA NA PÓŁNOC



W północnej części mapy pokonano strzelca-bohatera. Musimy odnaleźć jego łuk (Łuku Błyskawic) i wycofać się na południe, jednocześnie unikając zniewoleńców. Wydaje się to proste, ale wkrótce przekonamy się, że gdy zdobędziemy łuk, miła wycieczka zmieni się w bieg o życie. Łuk jest bardzo przydatną bronią - każdej strzale towarzyszy silne wyładowanie elektryczne.

### CEL MISJI

**Gdzieś na północy zabito jednego strzelca-bohatera. Mamy odnaleźć magiczny łuk i wrócić na południe.**




### JEDNOSTKI GRACZA

I znowu dostajemy tylko małą grupę żołnierzy. Na szczęście będą też posiłki. Oto nasi ludzie:

-  Strzelcy
-  Woje

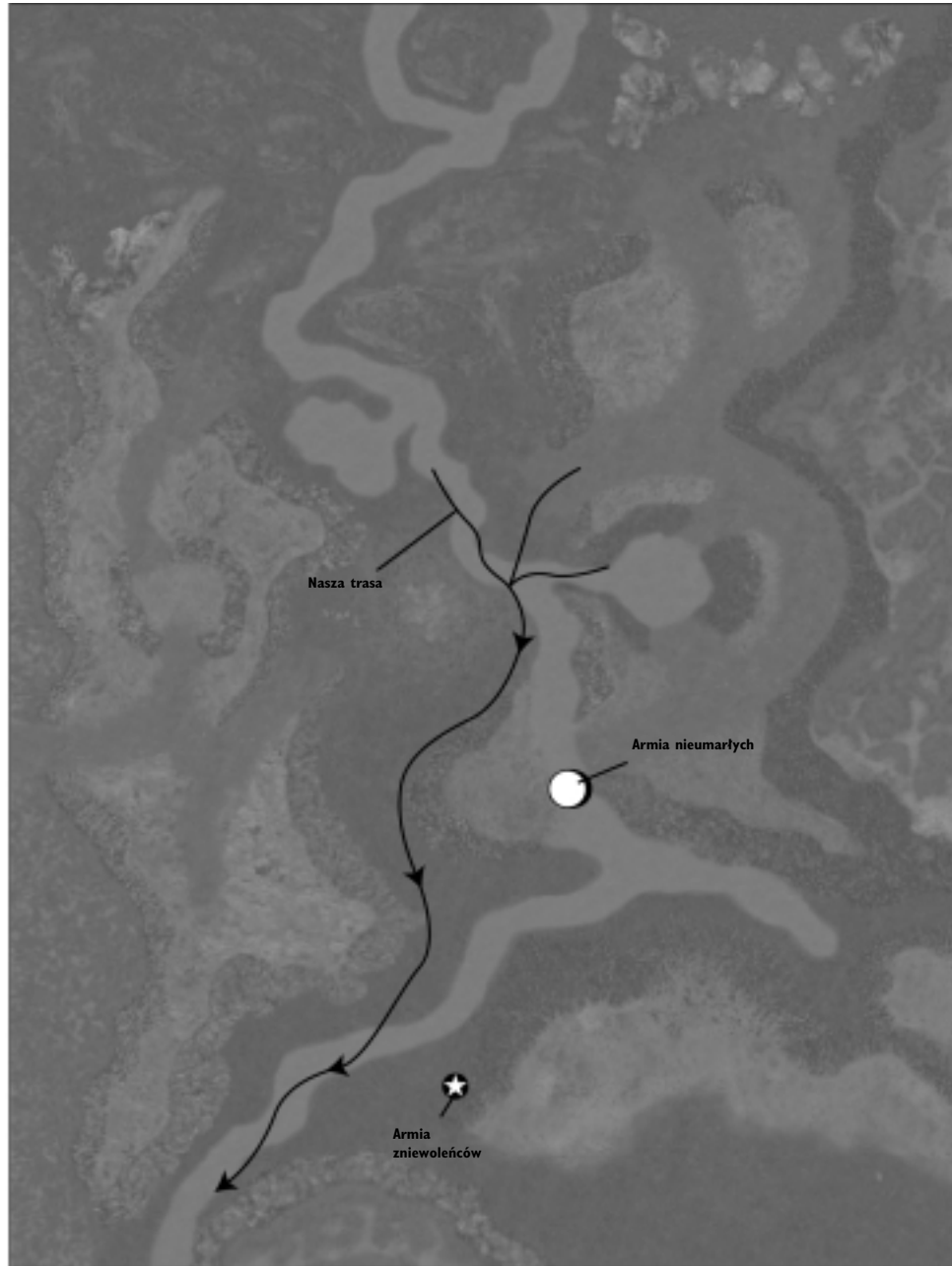
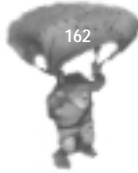
### HORDA CIEMNOŚCI

W tej misji, naszym głównym wrogiem są zniewoleńcy, ale jeśli będziemy się ociągać, pojawią się też inne jednostki. Kiedy zdobędziemy łuk, zaskoczą nas nieumarli, wyskakujący spod ziemi. Oto siły wroga:

-  Zniewoleńcy
-  Bezduszni
-  Upiory

### TEREN MISJI

W tej misji bez przerwy pada – dobrze, że nie mamy krasnoludów. Mapa jest bardzo ciemna, a nieubłagany deszcz uniemożliwia dostrzeżenie detali, które bez problemu widać na innych mapach. Jest też wiele przeszkód: skał, drzew itp., ale nie powinniśmy mieć problemów z poruszaniem się po mapie. Woda jest dość płytka, ale spowalnia nasze jednostki (co znacznie utrudnia misję, jeśli za nami idą bezduszni).



## PLAN BITWY

Zaczynamy z trzema strzelcami i parą wojów, ale zanim nie zdobędziemy łuku nie będziemy musieli walczyć z więcej niż jednym lub dwoma zniewoleńcami na raz. Na początku ruszamy na północ. Nie mogą powiedzieć, gdzie będzie znajdował się łuk, ponieważ engine gry umieszcza go za każdym razem w innym miejscu (ale zawsze w górnej części mapy). Uważajmy na drogę i starajmy się zapamiętać, którędy będziemy mogli wrócić na południe (kiedy już zdobędziemy łuk). Patrolujemy górną część mapy, aż zauważymy czekający na nas, obracający się i migoczący łuk (patrz rys. 9.6). Jeśli chcemy, możemy iść po widocznych od czasu do czasu śladach krwi, które doprowadzą nas dokładnie do łuku. Zanim weźmiemy łuk, musimy się przygotować. Kiedy będziemy go mieli, kłamka zapadnie. Niech jeden strzelec i dwu wojów zbliżą się do łuku. Niech woje trzymają się w pobliżu naszej trasy ucieczki. Kiedy weźmiemy łuk, pojawią się zniewoleńcy (wyskoczą spod ziemi wokół łuku), otaczając naszego strzelca (patrz rys. 9.7). Niech woje zajmą się zniewoleńcami, a strzelec jak najszybciej ucieka. Zauważymy też następną, dużą grupę zniewoleńców, która ruszy za naszym strzelcem. Szybko omijamy zniewoleńców i biegiem ruszamy na południe. Jeśli zostaniemy zaskoczeni, użyjmy mocy magicznego łuku, który rozprawi się z naszymi wrogami. Idąc na południe cały czas będziemy mieli na karku zniewoleńców, więc nie możemy sobie pozwolić ani na chwilę wytchnienia. Możemy oczywiście spróbować skierować strzelca-pozoranta w inną stronę, ale ten wybieg może nie zadziałać. Po drodze napotkamy wielu nieumarłych, którymi będziemy musieli postrzelać Łukiem Błyskawic, żeby bezpiecznie dotrzeć do celu. Nie przejmujemy się innymi jednostkami – możemy je poświęcić. Jedyne, co liczy się w tej misji, to doprowadzić strzelca niosącego magiczny łuk do końca mapy. Po drodze napotkamy też innych nieumarłych – nie próbujmy wdawać się w walkę, ani ich atakować, bo wkrótce zjawią się bezduszni i zmory, które mogą szybko zakończyć naszą misję. Po prostu starajmy się jak najszybciej dotrzeć do końca mapy, w razie potrzeby korzystając z Łuku Błyskawic. Tylko tak możemy ukończyć misję.

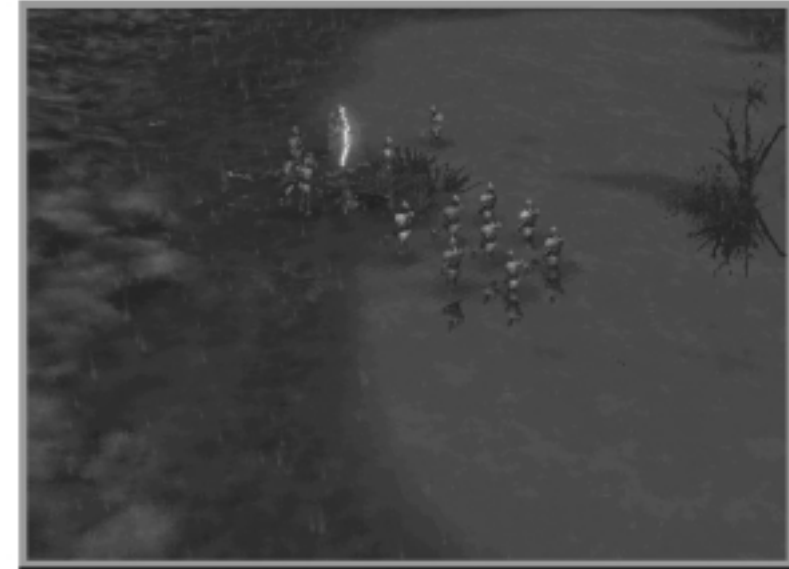


Rysunek 9.6. Przed zabraniem magicznego łuku należy dokładnie zaplanować trasę powrotu.



## PODSUMOWANIE

- Idziemy po śladach krwi, albo po prostu penetrujemy północną część mapy, aż znajdziemy łuk.
- Niech jeden strzelec i dwu wojów zbliżą się do łuku, a inne jednostki ruszą na południe.
- Chwytny łuk. Kiedy pojawią się zniewoleńcy, woje muszą złamać ich szyk tak, aby nasz strzelec mógł bezpiecznie uciec.
- Manewrujemy tak, by uciec dwóm lub trzem grupom goniących nas zniewoleńców - jesteśmy szybsi, więc powinno nam się udać.
- Jeśli wrogowie nas dopadną, niech inne jednostki odciągną ich uwagę; ewentualnie możemy użyć Łuku Błyskawic.
- Jak najszybciej biegniemy na południe.
- Jeśli armie zniewoleńców będą próbowały zastąpić nam drogę, użyjmy magicznego łuku.
- Ponownie grupa nieumarłych - odciągnijmy ich uwagę lub użyjmy magicznego łuku.
- Biegniemy do końca mapy.



Rysunek 9.7. Niech woje złamią szyk zniewoleńców tak, by nasz strzelec mógł uciec.

## PRZEPRAWA PRZEZ GJOL

Ta misja przypomina trochę Cień Góry – tutaj też mamy pewną grupę jednostek, które muszą obronić określony obszar przed nacierającymi siłami nieumarłych. Osobiście najbardziej lubię tego typu misje - rozgrywki taktyczne w najczystszej postaci. Żadnych łamięłówek, żadnych ograniczeń czasowych, jedynie armia przeciw armii. Tym razem naszym zadaniem jest niedopuszczenie do tego, by armia Duszożer-cy przekroczyła Gjól (rzekę) i przerwanie linii obrony Ciemności. Przygotujmy się na ciężką, ale dającą wiele satysfakcji, bitwę.






## CEL MISJI

Jesteśmy tylną strażą, której zadaniem jest powstrzymać wroga od przekroczenia rzeki (Gjól). Nie możemy się wycofać – musimy za wszelką cenę wykonać nasze zadanie.







## JEDNOSTKI GRACZA

W tej misji dysponujemy wieloma jednostkami, w tym grupą krasnoludów. Używajmy ich mądrze, tak by przechylić szalę zwycięstwa na naszą stronę. Oto nasze jednostki:

-  Strzelcy
-  Woje
-  Krasnoludy
-  Wędrowcy
-  Posiłki (wszystkie w/w jednostki)

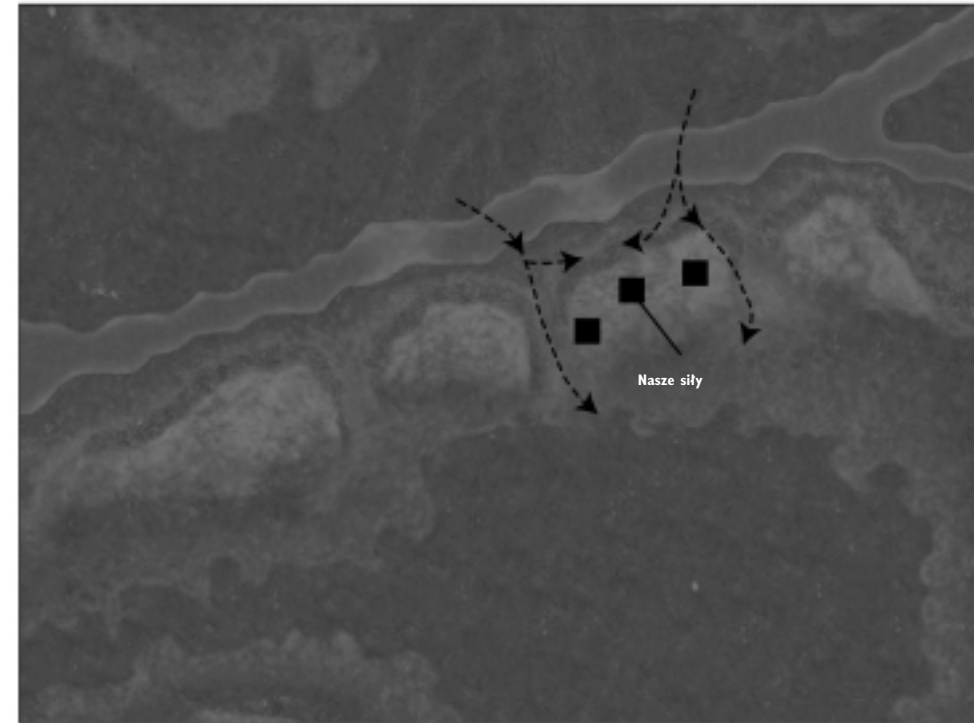
## HORDA CIEMNOŚCI

Siły nieumarłych są liczne i nadchodzą falami, jedna po drugiej. Kiedy będziemy myśleli, że już po wszystkim, pojawiają się następni. Oto nasi przeciwnicy:

-  Zniewoleńcy
-  Bezduszni
-  Upiory
-  Zmory

## TEREN MISJI

To bardzo prosta mapa. Musimy chronić urwisko przed siłami wroga, przechodzącymi przez rzekę. Biorąc pod uwagę fakt, że jesteśmy wyżej, nie powinniśmy mieć problemu z wygraniem tej misji. Jediną rzeczą, na którą musimy uważać jest deszcz. Kiedy cała akcja nabierze tempa i będziemy musieli uporać się z masą zniewoleńców, zmór i bezdusznych, nasza najefektywniejsza broń – krasnoludy – nie na wiele się przyda. Właśnie wtedy, gdy będziemy ich najbardziej potrzebować, lunie potworny deszcz. Oczywiście, kilka pocisków eksploduje, ale to za mało.



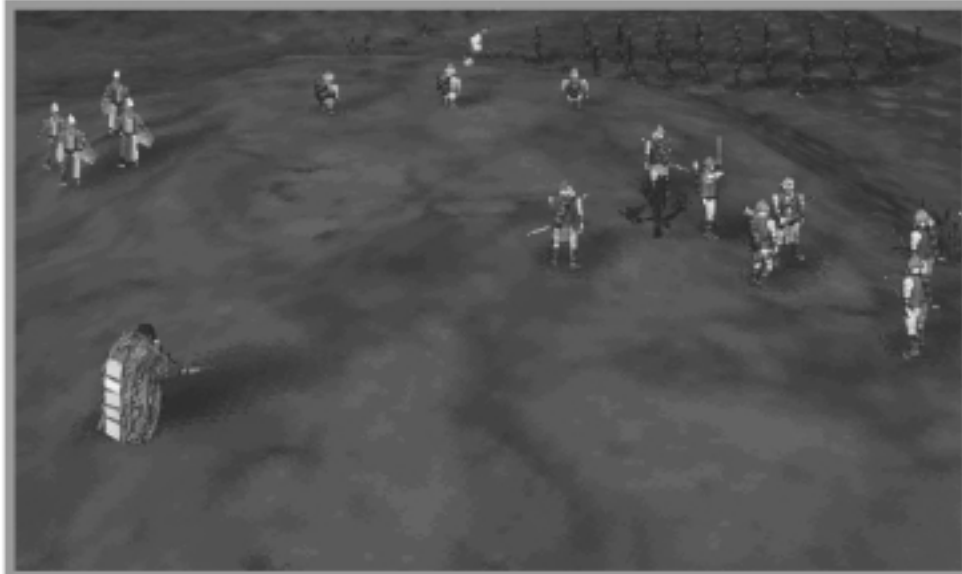
## PLAN BITWY

Zaczynamy zaraz za urwiskiem, którego musimy bronić przed napierającymi siłami nieumarłych. Niech nasi strzelcy ustawią się w szeregu na krawędzi urwiska, a krasnoludy w bok od nich (na rogach), trzech na każdą stronę (patrz rys. 9.8). Za krasnoludami (i trochę z tyłu) ustawiamy dwie grupy po pięciu wojów, a reszta jednostek niech czeka poniżej. Po chwili, po każdej stronie urwiska, pojawią się dwie duże grupy zniewoleńców, które będą chciały przekroczyć rzekę.

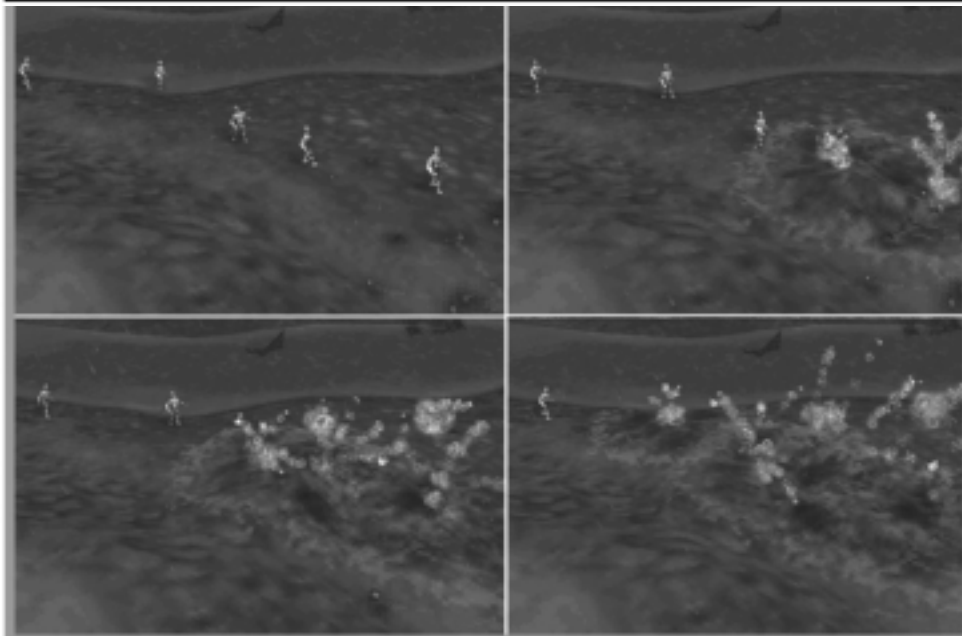
Przed pojawieniem się pierwszej fali zniewoleńców, możemy zaminować przednią stronę urwiska (jeden/dwu krasnoludów powinno bez problemu dać sobie z tym radę). Nie jest to niezbędne, ale powinno ułatwić nam pozbycie się nieumarłych. Na razie pogoda jest dobra, więc nie powinno być problemu z efektywnością pocisków. Kiedy pojawią się pierwsi zniewoleńcy, zgrupujemy naszych strzelców po jednej stronie urwiska i otworzymy ogień. Polecam strzelanie w tylną część ich sił, ponieważ przodem zajmą się pociski krasnoludów. Jeśli jakiemuś zniewoleńcowi uda się wejść na urwisko i zacznie zmierzać w kierunku naszych krasnoludów, wysyłamy czekających na krawędziach wojów.

Druga fala najprawdopodobniej będzie składać się z przechodzących przez rzekę zmór. Jeśli uda nam się trafić w pierwszą (z łuku), zadziała efekt domino (patrz rys. 9.9).





Rysunek 9.8. W tej misji sukces zapewniła mi taka formacja.



Rysunek 9.9. Wystarczy trafić tylko jedną zmorę, żeby wywołać prawdziwy pokaz sztucznych ogni.

W trzeciej fali znajduje się kilka zmór, kilka upiorów i grupa zniewoleńców, które nadejdą ze szczytu mapy (z prawej strony). Niech upiorami zajmą się łucznicy, a zniewoleńcami krasnoludy. Pamiętajmy, że w tej chwili może zacząć padać, przez co nasze pociski mogą zacząć trochę grymasić. Ostatnia, czwarta fala jest najbardziej niebezpieczna. Składają się na nią duże grupy zniewoleńców, którym towarzyszą średniej wielkości drużyny bezdusznych, co samo w sobie nie stanowi zbyt wielkiego problemu, ale kiedy tylko zaczną do nas się zbliżać, zaczną padać (bardzo mocno). To stawia naszą zwyczajową taktykę użycia pocisków pod znakiem zapytania i znacznie osłabia naszą linię obrony. Kiedy pojawi się czwarta fala, niech strzelcy ustawią się z lewej strony urwiska i zaatakują bezdusznych. Niech jeden wędrowiec ustawi się za nimi i w razie potrzeby leczy. Zniewoleńcy będą nadchodzić tak, jak poprzednio – pomimo tego, że pada, obrzucimy ich pociskami. Te, które nie wybuchną, będą działały niczym bomby, kiedy trafi w nie inny pocisk (pod warunkiem, że ten eksploduje). W tej chwili pojawi się jedna lub dwie zmore, które w towarzystwie bezdusznych i zniewoleńców przejdą przez rzekę. Musimy trafić w zmorę, a eksplozja wykona za nas większość roboty. Prawdopodobnie kilku zmorom uda się przemknąć przez nasze linie obrony. Żeby dostać posiłki, musimy zniszczyć przynajmniej jedną z nich, tak więc niech zajmą się nimi nasi strzelcy (po kilku na każdą zmorę). Najprawdopodobniej zniewoleńcom uda się przebić przez naszą linię obrony. Teraz muszą zareagować woje, a strzelcy i krasnoludy ratować się ucieczką. W tej chwili pojawią się posiłki (krasnoludy, strzelcy, woje i dwu wędrowców) – w samą porę, bo za chwilę pojawi się ostatnia fala sił wroga. Zwykle składa się ze zniewoleńców, którzy nadchodzą w dwu dużych grupach, po jednej na każdą stronę urwiska. Nasze nowe oddziały powinny się z nimi uporać. To wszystko, zwyciężyliśmy. I co, nie było fajnie?

## PODSUMOWANIE

- Na najwyższej krawędzi urwiska ustawiamy rząd strzelców, a po ich bokach (na rogach) po trzech krasnoludów. Za krasnoludami (i trochę z tyłu) ustawią się dwie grupy po pięciu wojów. Reszta oddziałów powinna czekać w środku urwiska i wspierać tę grupę, która znajdzie się w kłopotach.
- Możemy ustawić bomby przy podstawie urwiska.
- Pierwszą falą zniewoleńców zajmą się strzelcy i krasnoludy. Jeśli któremuś uda się przedrzeć, zajmą się nimi woje.
- Druga grupa złożona będzie ze zmór. Niech wezmą się za nie strzelcy. Trafienie dwu powinno rozpocząć reakcję łańcuchową, która załatwi resztę.
- W trzeciej grupie znajdują się upiory, zmore i zniewoleńcy (nadejdą z prawej strony). Niech strzelcy zlikwidują upiory, zanim uda im się zbliżyć i wyrządzić poważniejsze szkody.
- W czwartej fali będzie wielu bezdusznych (wszyscy będą po lewej stronie urwiska) i kilka dużych grup zniewoleńców. Bezdusznymi powinni zająć się strzelcy, a krasnoludy niech walczą z resztą (i deszczem).
- Jeśli w pobliżu zniewoleńców i/lub bezdusznych pojawi się zmora, niech strzelcy skoncentrują na niej swój ogień, aż eksploduje. Oszczędzą nam wiele roboty.
- Żeby dostać posiłki, musimy zabić którąkolwiek zmorę, której uda się przejść przez naszą linię obrony.
- Teraz pojawią się posiłki – niech zlikwidują resztę zniewoleńców. Możemy świętować.



## STRAŻNIK



Po heroicznej walce z siłami Duszożercy przy rzece Gjol, jesteśmy na pewno wyczerpani. Na szczęście na tyle długo zajęliśmy siły wroga, że Alrik zdołał zastawić pułapkę na Strażnika. Z kości jego dłoni zrobił grotty do strzał, które zmieniły Strażnika w kamień. Teraz wszystko zależy od berserkerów, którzy muszą wykończyć go, zanim przybędą posiłki nieumarłych. W tej misji będziemy musieli stawić czoła dwóm ceniom, więc przygotujmy się na spotkanie z magią.

### CEL MISJI

**Należy odnaleźć Strażnika (który został zmieniony w kamień) i zniszczyć go, zanim przybędą nieumarli.**





## JEDNOSTKI GRACZA

W tej misji dysponujemy tylko berserkerami. Na szczęście, jeśli dobrze nam pójdzie, pojawią się posiłki. Oto nasze jednostki:

-  Berserkerzy
-  Posiłki (2 x więcej berserkerów)

## HORDA CIEMNOŚCI

Występujący tu nieumarli nie są szczególnie agresywni, więc inicjatywa zwykle będzie należeć do nas. Oto nasi wrogowie:

-  Zniewoleńcy
-  Ghòle
-  Cienie
-  Bezdušní

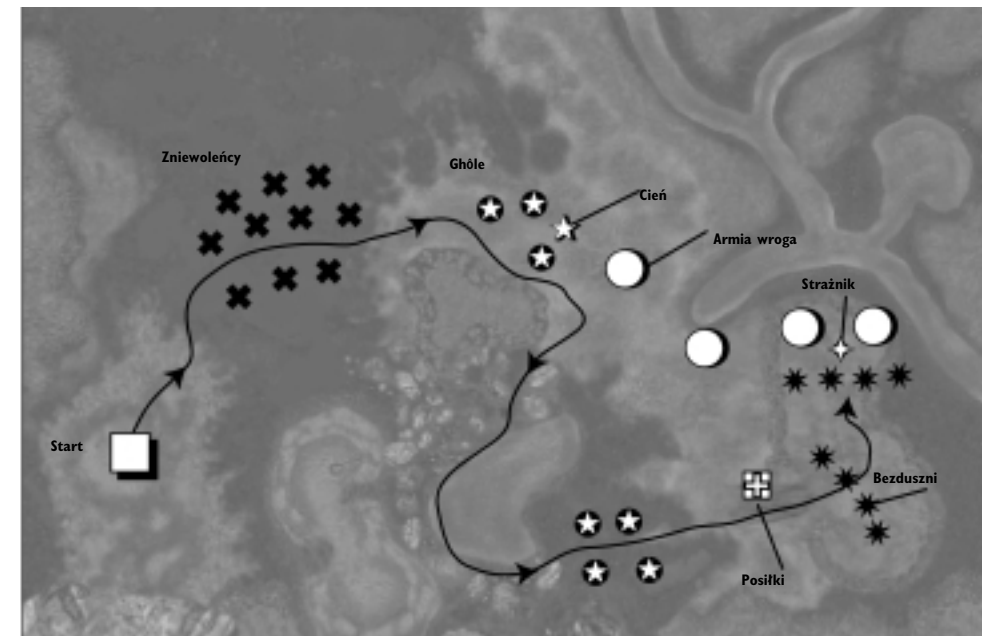


## TEREN MISJI

Strażnik znajduje się w północno wschodnim rogu mapy – jest to teren bagienny i często tam pada. Na mapie roi się od pojawiających się zniecka nieumarłych. Wskakują, kiedy się do nich zbliżymy i starają się otaczać nasze jednostki. Musimy być bardzo czujni i wykorzystywać każde wzgórze i inne przeszkody, które pozwolą nam uniknąć naszych wrogów.

## PLAN BITWY

Na początku mamy do dyspozycji berserkerów, zgromadzonych na dole bagien. Dzielimy ich na trzy równe grupy i każemy im rozproszyć się po bagnach. Ruszamy na północny wschód (patrz mapa). Po drodze będą atakować nas małe grupy pojawiających się nie wiadomo skąd zniewoleńców (patrz rys. 9.10). Jeśli na jednego z nich skierujemy pięciu lub sześciu berserkerów nie powinniśmy obawiać się zbyt dużych strat. W tej chwili może się to wydawać nieważne, ale później potrzebna nam będzie każda para rąk.



Po rozprawieniu się ze zniewoleńcami, ruszamy w kierunku suchego obszaru (północno wschodnia część mapy). Uważajmy, żeby nie zwrócić na siebie uwagi czekających w pobliżu ghóli i cieni. Sen cienia jest bardzo podobny do Snu Rozpraszającego Alnika, musimy więc unikać grupowania naszych jednostek (w przeciwnym razie cień rzuci sen, a nasze jednostki eksplodują, niczym popcorn we wrzącym oleju). Pamiętajmy, że cienie mają pewną słabość. Podobnie jak Alrik, nie mogą rzucać snu, jeśli jednostki wroga zbliżą się na odległość umożliwiającą walkę bezpośrednią. Najtrudniej będzie więc do nich podejść (bez niepotrzebnych strat). Jeśli ta sztuka uda się dostatecznej ilości berserkerów, powinniśmy sobie poradzić.

Najlepszym sposobem zbliżenia się do cienia jest podzielenie naszych berserkerów na sześć grup po trzech i zataczanie kręgów wokół cienia (i pobliskich ghóli).

Następnie, niech trzy grupy ruszą na cienia – pamiętajmy, żeby były od siebie oddalone (patrz rys. 9.11). Kiedy zbliżą się do cienia na tyle, że nie będzie mógł rzucić snu, kierujemy resztę naszych oddziałów, które zajmą się pobliskimi ghólami. Pamiętajmy, na jedną jednostkę wroga powinno przypadać przynajmniej po dwu berserkerów.

Po zlikwidowaniu cienia, ruszamy na wschód (w prawo), aż dojdziemy do grupy bezdusznych i ghóli. Możemy spróbować przemknąć obok nich, ale chyba łatwiej będzie ich zaatakować. Po uporaniu się z tymi jednostkami, ruszamy wzdłuż krawędzi po prawej stronie przełęcz, dzięki czemu unikniemy spotkania z następną, większą grupą bezdusznych i ghóli. Tym razem nie atakujemy (chyba, że jesteśmy masochistami).



## WSKAZÓWKA

Atakując wroga większą grupą (złożoną z trzech lub czterech berserkerów), unikniemy niepotrzebnych strat. Wróg nie może odpowiedzieć na atak wielu jednostek, ponieważ kiedy otrzyma pierwszy cios nie jest w stanie oddać. W ten sposób kilku berserkerów może zlikwidować zniewoleńca bez jednego draśnięcia.



Rysunek 9.10. Kiedy będziemy przechodzić przez bagno, zaczną pojawiać się zniewoleńcy. Jeśli będziemy atakować jednego na raz, bez trudu ich pokonamy.



Rysunek 9.11. Grupy berserkerów muszą znajdować się wystarczająco daleko od siebie, żeby sen cienia nie zlikwidował wszystkich naszych jednostek na raz.



Ruszamy w kierunku południowo wschodniej części mapy, gdzie będziemy musieli zmierzyć się z następnym, chronionym przez ghòle, cieniem. Likwidujemy go i ruszamy na znajdujący się przed nami płaskowyż. Tuż przed dotarciem na miejsce, otrzymamy posiłki (pięciu lub sześciu berserkerów). Będą nam potrzebni. Następnie, kierujemy się na północ (w górę), ku kamiennemu Strażnikowi. Pilnuje go grupa bezdusznych i ghòli, oraz otaczający go pierścień ghòli i zniewoleńców (patrz rys. 9.12). Niech dwie lub trzy grupy berserkerów ruszą i jak najszybciej pozbędą się bezdusznych, po czym ruszamy do przodu i atakujemy obrońców Strażnika z jednej strony. Zaskakujące, ale nie sprawią nam zbyt wiele kłopotów. W tym czasie dwie lub trzy jednostki powinny zaatakować Strażnika, podczas gdy inni zajmą się linią obrony. Możliwe, że stracimy większość naszych jednostek, ale nie przestawajmy atakować Strażnika – wkrótce obróci się w pył.



Rysunek 9.12: Wygląda to przerażająco, ale jeśli najpierw zlikwidujemy bezdusznych, powinniśmy być w stanie poradzić sobie z pozostałymi.

## PODSUMOWANIE

- Dzielimy nasze jednostki na trzy osobne grupy.
- Ruszamy na bagna - bądźmy przygotowani na walkę z pojawiającymi się znienacka zniewoleńcami.
- Ruszamy na północno wschodnią stronę bagna, aż zauważymy cień i ghòle.
- Tworzymy pięć lub sześć małych grup berserkerów – niech pierwsze trzy grupy zaatakują cień z różnych stron.
- Po tym, jak pierwsze trzy grupy zbliżą się do cienia, następne trzy mogą ruszyć do walki.
- Ruszamy wokół wzniesienia i na południe, wzdłuż jeziora, aż natkniemy się na następną grupę ghòli. Likwidujemy ich, a pokażą się posiłki.
- Ruszamy na płaskowyż, likwidujemy bezdusznych i zwracamy się na północ.
- Najpierw likwidujemy bezdusznych chroniących Strażnika, a potem ruszamy do niego samego.
- Po zniszczeniu Strażnika, misja zakończona.





BUNGIE SOFTWARE PRODUCTS CORPORATION

αγών τ. υπαδλι ηλάνδυ



Ostateczne natarcie



## CEL MISJI

Musimy przebić się do miasta i zlokalizować most na starym kanale. Należy go zabezpieczyć i czekać na posiłki.





**M**a tę chwilę czekaliśmy – odważnie stawialiśmy czoła nieumarłym, rozwiązywaliśmy zagadki, ratowaliśmy towarzyszy i zdobywali przedmioty, a nawet zniszczyliśmy Strażnika. Teraz czekają nas ostatnie cztery misje. „Rzeka krwi” jest prawdopodobnie najcięższa z nich. Na pierwszych dwu poziomach napotkamy trowy. W drugim, „Topielach z żelazem”, po raz pierwszy główną rolę odegra avatar Alrik. Obie misje będą miały miejsce w pobliżu Rhi'anon, spodziewajmy się więc pustynnego terenu. „Ostatnia Bitwa” ma miejsce w podobnym otoczeniu, ale tym razem będziemy walczyć razem z Alrikem – naszym celem będzie odcięcie głowy Balorowi. „Wielka Pustka” to ostatnia misja w grze, w której będziemy musieli niezauważeni przemknąć obok Duszożercy i wrzucić głowę Balora do Wielkiej Pustki. Wszystkie cztery misje udowadniają, że Myth jest jedną z najlepszych gier, jakie kiedykolwiek stworzono.

## RZĘKA KRWI

Rozpoczynamy przed starym miastem trowów, Rhi'anon, które zostało porzucone wiele wieków temu, po wojnie, która o mało co nie doprowadziła do wyginięcia tej rasy. Musimy wejść do niego i, unikając ataku trowów, odnaleźć most, który znajduje się za linią wroga. Jest to bardzo ważny punkt strategiczny - Alrik chce wykorzystać go w walce z Ciemnością. Aby zwyciężyć, będziemy musieli wykazać się dużym sprytem.





### JEDNOSTKI GRACZA

Trzech leśnych olbrzymów w naszych szeregach sprawia, że wydaje nam się, iż jesteśmy niepokonani. Nie oszukujmy się – nasi wrogowie są silniejsi. Oto nasze jednostki:

-  Krasnoludy
-  Berserkerzy
-  Strzelcy
-  Leśni olbrzymi

### HORDA CIEMNOŚCI

Wielu, doskonale uzbrojonych nieumarłych. To stare miasto było kiedyś domem trowów, możemy więc wyobrazić sobie, z czym będziemy mieli do czynienia. Oto nasi wrogowie:

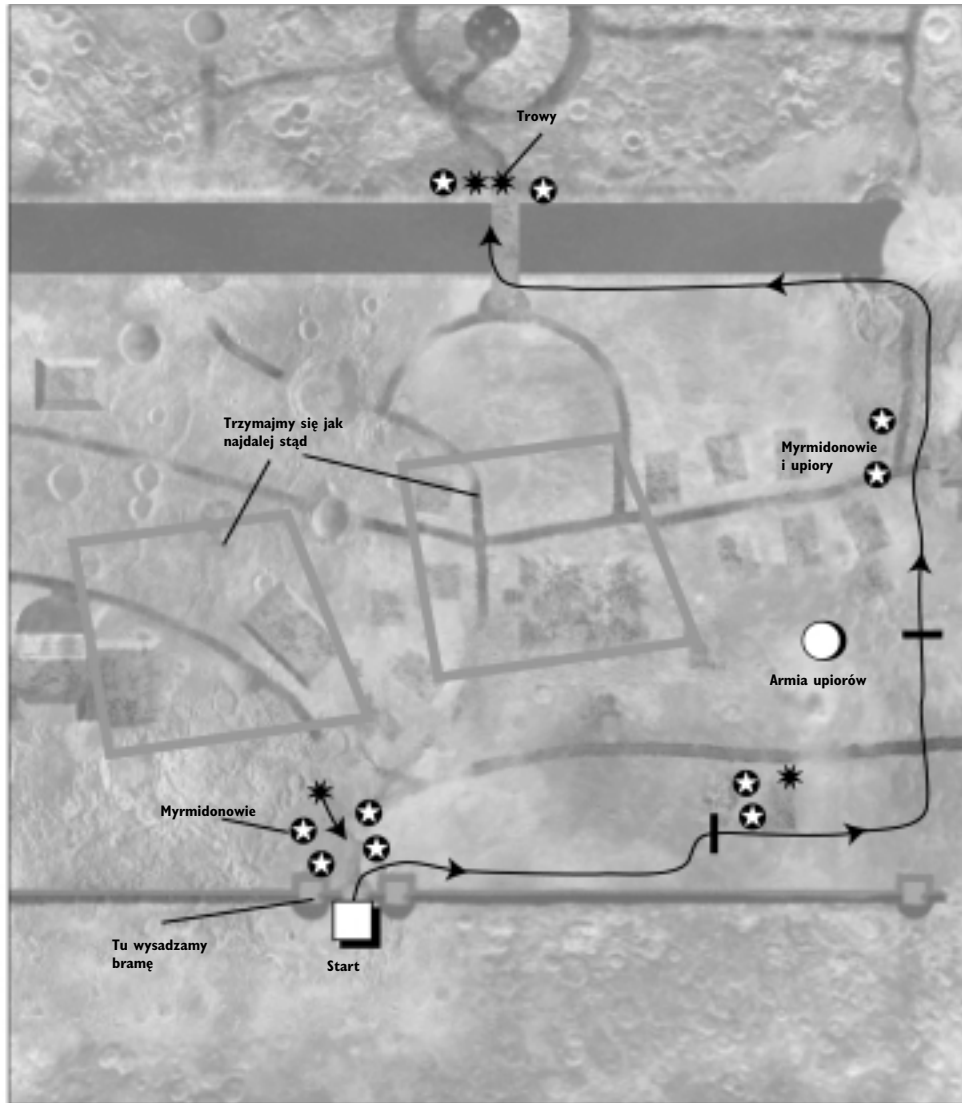
-  Bezduszni
-  Zniewoleńcy
-  Myrmidonowie
-  Trowy

### TEREN MISJI

Ta mapa to po prostu pustynia, z piękną, karmazynową rzeką krwi z tyłu. Na początku możemy chcieć jak najszybciej dotrzeć do rzeki, ale musimy pamiętać, że czeka na nas wiele myrmidonów, trowów i przede wszystkim upiorów, które wałęsają się po okolicy, co zdecydowanie utrudni nam ukończenie misji. Jeśli w jakimś miejscu zauważymy na ziemi duży prostokąt, najprawdopodobniej w pobliżu czai się armia nieumarłych. Najlepiej, przez większość czasu pozostawać na krawędziach mapy, choć jeśli zosta-



niemy „zapędzeni do narożnika”, przegramy.



## PLAN BITWY

Pierwszą rzeczą, którą musimy zrobić, to otworzyć bramy Rhi'anon. W tym celu, nasze krasnoludy muszą zbliżyć się do drewnianych słupów i podłożyć pod nie bomby. Może nam to zabrać trochę czasu, ponieważ w takim tłoku krasnoludy nie zawsze poruszają się tak, jak byśmy tego chcieli. Nie spieszymy się,

lepiej zrobić to porządnie (i nie zmarnować naszych ładunków). Po zaminowaniu pierwszego rzędu słupów (trzema/czterema bombami), cofamy się, po czym wszystkie krasnoludy powinny jednocześnie skierować w to miejsce pociski (patrz rys. 10.1).

Po otwarciu bram, skierujemy dwie grupy berserkerów do miasta - po jednej na każdą stronę bramy. Następnie ruszają leśni olbrzymy (środkiem). W tym momencie zaatakują nas myrmidonowie. Niech każda grupa berserkerów zajmie się jedną z dwu grup myrmidonów. Następnie sprowadźmy strzelców i przygotujmy się na spotkanie z trowem. Zaraz po tym, jak uporamy się z myrmidonami, pojawi się następna ich grupa (duża), w towarzystwie trowa. I znów, użyjemy berserkerów (zajmą się myrmidonami), a leśni olbrzymi niech ruszą na trowa.

Po zakończeniu bitwy, grupujemy jednostki według rodzaju i ruszamy wzdłuż wschodniej ściany (na prawo). Idziemy dalej (na przodzie berserkerzy i leśni olbrzymi), aż dotrzemy do drewnianych słupów. W tym momencie wysuwamy na przód strzelców i otwieramy ogień do upiora, jednocześnie kierujemy berserkerów na prawo, a leśnych olbrzymów na lewo. Niech olbrzymi zajmą się myrmidonami po lewej, a berserkerzy tymi po prawej. Pamiętajmy, aby zarówno berserkerzy, jak i strzelcy znajdowali się poza zasięgiem upiora. Olbrzymi szybko uporają się ze swoimi myrmidonami, wtedy każemy im ruszyć na trowa. Nie powinno nam to zająć zbyt dużo czasu (stosunek trzech do jednego). Kiedy uporamy się z wszystkimi nieumarłymi, ruszamy ku wschodniej ścianie miasta.



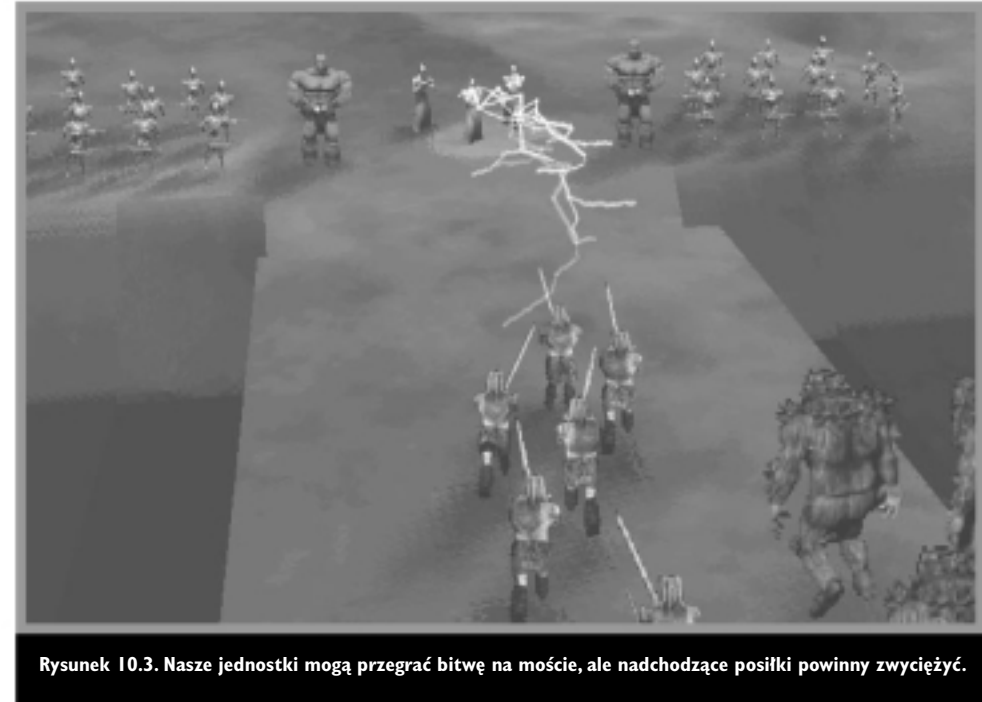
Rysunek 10.1. Niech krasnoludy jednocześnie wyrzucą pociski - wtedy eksplozja będzie odpowiednio silna.

Idziemy na północ, prawą stroną mapy – na początku olbrzymi, zaraz za nimi strzelcy. Uważajmy na upiora (po lewej). Po chwili zauważymy, że jest to właściwie grupa przynajmniej 10 upiorów! Nasi strzelcy muszą celować w najbliższego z nich (patrz rys. 10.2). Upiory używają dziwnej formacji (rotacyjnej), tak że najbliższej nas znajduje się co trochę inna jednostka. Gdybyśmy wzięli na cel tylko jednego upiora, ten po chwili zszedłby nam z celu, a inne mogłyby do nas podejść. Walka z nimi wymaga dużej wprawy i doskonałej taktyki, jeśli jednak będziemy ostrożni i rozważnie wykorzystamy naszych strzelców, powinniśmy być w stanie wyeliminować całą grupę upiorów bez angażowania innych jednostek.





Rysunek 10.2. Możemy uporać się upiorami za pomocą strzelców, ale musimy zawsze brać na cel tego, który znajduje się najbliżej nas.



Rysunek 10.3. Nasze jednostki mogą przegrać bitwę na moście, ale nadchodzące posiłki powinny zwyciężyć.

## PODSUMOWANIE

- Układamy bomby wzdłuż bramy i detonujemy.
- Berserkerzy i leśni olbrzymi wchodzą przez bramę i likwidują czekających myrmidonów.
- Kiedy nadejdzie trow, berserkerzy zajmą się myrmidonami, dzięki czemu olbrzymi będą mogli szybko się z nim uporać.
- Ruszamy wzdłuż południowego muru, na prawą stronę mapy, aż dotrzemy do drewnianych słupów (i małej armii, której towarzyszy trow).
- Niech strzelcy zajmą się upiorem, a olbrzymi i berserkerzy rozprawią się z trowem i myrmidonami.
- Idziemy w górę prawą stroną mapy, na przdzie łucznicy i olbrzymi – uważajmy na dużą grupę upiorów.

Ruszamy w górę prawej strony mapy. Po chwili natkniemy się na dwie grupy myrmidonów, którym towarzyszą upiory (po jednym na grupę). Niech jednym upiorem zajmą się strzelcy (muszą ich chronić berserkerzy), a leśne olbrzymy resztą. Następnie ruszamy prosto w kierunku rzeki krwi. Musimy trzymać się prawej strony mapy, ponieważ jeśli znajdziemy się w pobliżu centrum, zostaniemy załatwieni. Idziemy wzdłuż brzegu w kierunku mostu (znajduje się na środku mapy). Kiedy do niego dotrzemy, przygotujmy się do walki.

Sposób w jaki przejmujemy kontrolę nad oboma stronami mostu to kwestia gustu. Ja osobiście kieruję olbrzymi (a zaraz za nimi berserkerów) na drugą stronę, żeby zajęły się upiorem. Berserkerzy mogą albo zaatakować trowa, albo myrmidonów (patrz rys. 10.3). W tym samym czasie niech strzelcy i krasnoludy wejdą na most (zapewnią wsparcie). Najprawdopodobniej tę bitwę przegramy, choć jeśli pokonamy trowa i upiory, powinno nam się udać. Jeśli jednak stracimy wszystkie jednostki, nie przejmujemy się - w pobliżu mostu czekają posiłki, które bez specjalnych kłopotów powinny sobie poradzić z pozostałymi nieumarłymi. Kiedy pokonamy wszystkich nieumarłych (po obu stronach mostu), zwyciężymy.



## PODSUMOWANIE

- Kiedy zauważymy upiory, niech zajmą się nimi strzelcy.
- Idziemy dalej (w górę), aż natkniemy się na dwie grupy myrmidonów i upiorów. Likwidujemy ich i ruszamy ku rzece.
- Idziemy wzdłuż rzeki, w kierunku mostu (na środku mapy).
- Atakujemy jednostki po drugiej stronie mostu. Jeśli nasze jednostki zginą, przejmujemy kontrolę nad posiłkami, które powinny dokończyć robotę. Wygrywamy, kiedy uporamy się z wszystkimi nieumarłymi.

## TOPIELE Z ŻELAZEM


W końcu będziemy mogli wykorzystać moc avatara (Alrika)! W „Topielach z żelazem” Alrik będzie musiał zlokalizować dawno zagubiony Węzeł Świata, który podobno znajduje się gdzieś w Rhi'anon i znaleźć sposób na teleportowanie grupy berserkerów, wędrowców i strzelców do miasta. Następnie powinniśmy odnaleźć drogę do jeziora krwi i przejeść przez nie. Po drodze napotkamy wielu wrogów, w tym parę trowów. Alrik dysponuje bardzo potężnym snem (Snem Rozprasającym), za pomocą którego może zlikwidować całą grupę nieumarłych. Niestety, możemy go użyć tylko cztery razy, więc musimy być bardzo rozważni.

## CEL MISJI

Doprowadzić Alnika do pobliskiego Węzła wiata, za pomocą którego teleportuje resztę jednostek. Następnie ruszamy na zachód, przez jezioro krwi, ku fortecy Balora.

### JEDNOSTKI GRACZA

Oto miejsce, w którym będziemy mogli użyć avatara, tak więc cieszymy się. Sen Rozprasający jest bardzo potężną bronią, ale nie zapominajmy o berserkerach i strzelcach. Oto nasze jednostki:


 Avatar (Alrik)

Przez Węzeł wiata nadejdą:




 Berserkerzy


 Wędrowcy


 Strzelcy

### HORDA CIEMNOŚCI

Wciąż jesteśmy na ziemi trowów, przygotujmy się więc na spotkanie z nimi. Natkniemy się też na spore grupy myrmidonów, które wałęsają się po mapie. Oto nasi wrogowie:

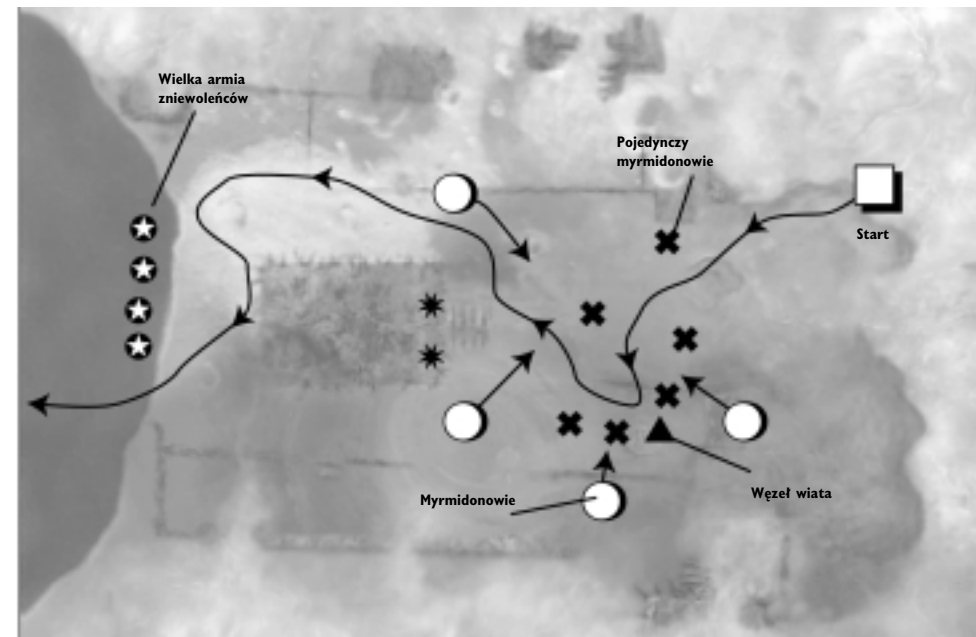
 Trowy

 Myrmidonowie

 Zniewoleńcy

### TEREN MISJI

Piękna, pustynna mapa, z wieloma piaskowymi wydhami. Otwarty teren zapewnia doskonałą widoczność, tak więc z daleka zauważymy zbliżające się siły wroga. Polecam włączenie mapy na cały czas, ponieważ w pewnej chwili zaatakuje nas bardzo szybka grupa myrmidonów. Węzeł wiata znajduje się niedaleko punktu startowego – trochę na dół i w lewo. W pobliżu jeziora znajduje się olbrzymia świątynia, gdzie spotkamy zabawowo usposobione trowy – uważajmy więc, kiedy ten budynek pojawi się w zasięgu naszego wzroku.





## PLAN BITWY

Na początku mamy tylko jedną jednostkę - Alrika. Dysponujemy czterema Snami Rozpraszającymi i chociaż bardzo nas kusi, żeby sprawdzić ich działanie, musimy pamiętać, że zmarnowanie nawet jednego z nich, może zagrozić całej misji. Ruszamy na południe i trochę na zachód (na lewo), gdzie znajdziemy Węzeł wiata. Po drodze likwidujemy kilku samotnych myrmidonów. Kiedy zbliżymy się do Węzła, zauważymy olbrzymią armię myrmidonów, którzy ruszą w naszym kierunku. Teraz należy użyć snu rozproszenia (patrz rys. 10.4).

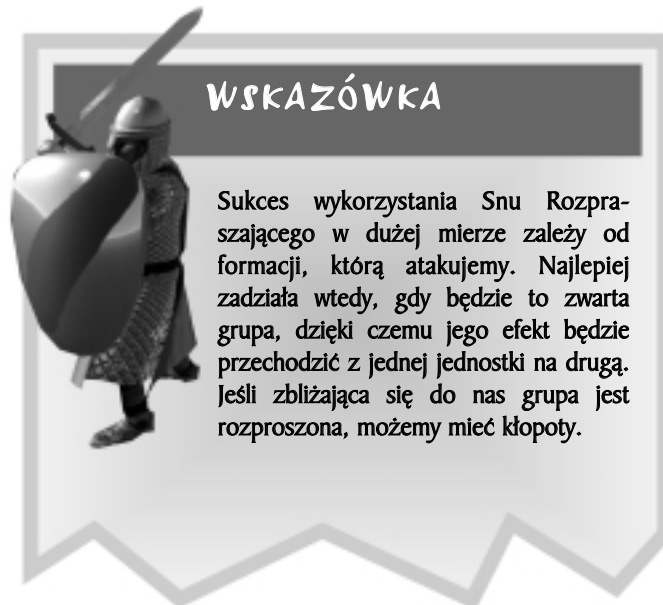
Po pozbyciu się pierwszej grupy myrmidonów, ruszamy prosto ku złamanemu ramieniu Węzła wiata. Avatar będzie w stanie naprawić je i sprowadzić nasze siły. W tym miejscu musimy dokonać wyboru,



Rysunek 10.4. Z przyjemnością obejrzymy efekt działania niezwykle skutecznego Snu Rozpraszającego.

ponieważ gdy będziemy zbliżali się do Węzła, ruszy na nas druga grupa myrmidonów. Możemy teraz pobiec do Węzła i sprowadzić nasze jednostki, które pomogą nam w walce, albo znów skorzystać ze snu. Wszystko zależy od nas, ale powiem wam, że później możemy go bardziej potrzebować.

Po uporaniu się z drugą falą myrmidonów, zbieramy nasze oddziały i ruszamy ku świątyni (która znajduje się w pobliżu), gdzie na chwilę się zatrzymamy. Zanim ruszymy do walki, musimy zorganizować nasze jednostki: najpierw dzielimy berserkerów na grupy tak, by mogły skutecznie zaatakować trowy. Pamiętajmy, że jeśli zaatakujemy je jedną linią, przegramy. Żeby zwyciężyć, musimy je otoczyć (patrz rys. 10.5).

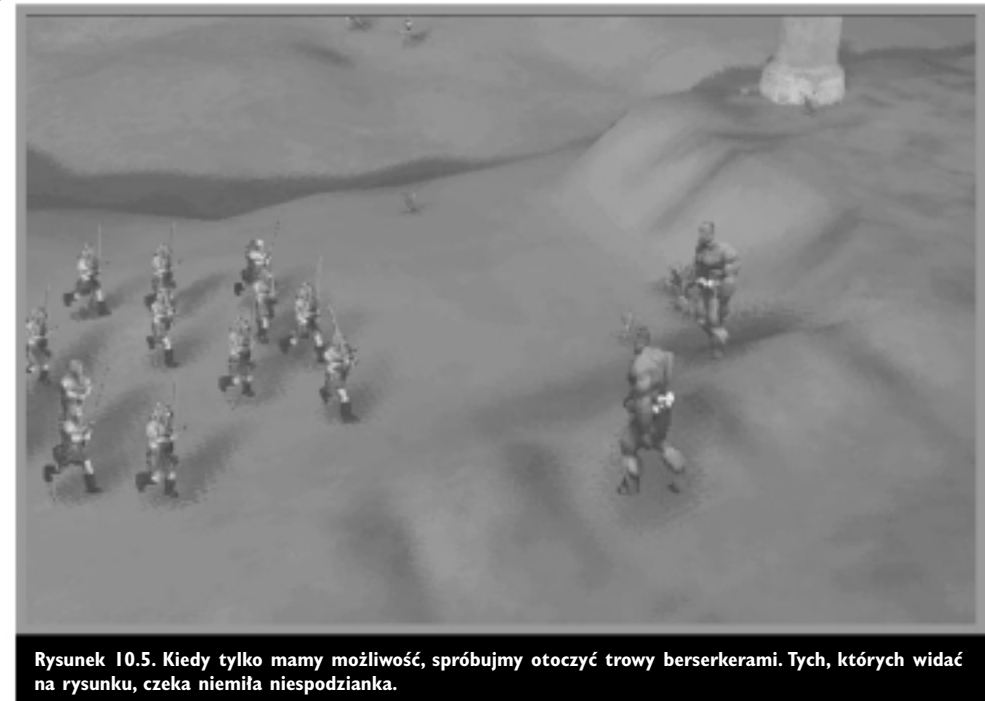


### WSKAZÓWKA

Sukces wykorzystania Snu Rozpraszającego w dużej mierze zależy od formacji, którą atakujemy. Najlepiej zadziała wtedy, gdy będzie to zwarta grupa, dzięki czemu jego efekt będzie przechodził z jednej jednostki na drugą. Jeśli zbliżająca się do nas grupa jest rozproszona, możemy mieć kłopoty.

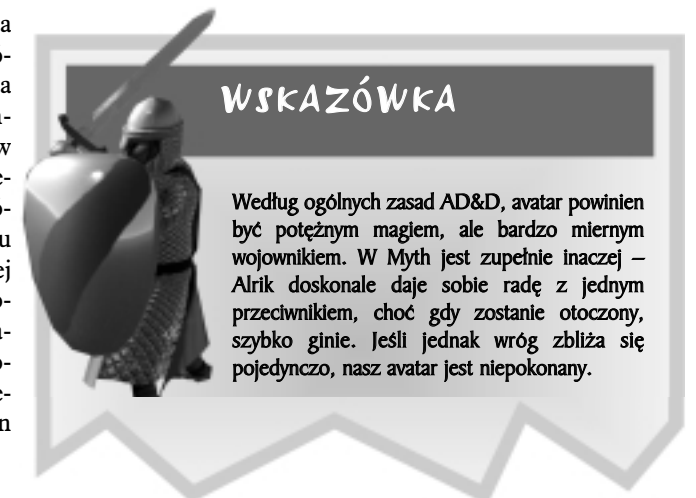


Następnie ustawiamy strzelców w jednej linii - niech przygotowują się na włączenie do bitwy. Ja sam zwykle zostawiam grupę złożoną z czterech strzelców przy Węźle wiata, skąd ściągamy ich po zakończeniu bitwy.



Rysunek 10.5. Kiedy tylko mamy możliwość, spróbujmy otoczyć trowy berserkerami. Tych, których widać na rysunku, czeka niemiła niespodzianka.

Teraz jesteśmy gotowi do sprowokowania bitwy. Wysyłamy jednego berserkerka w górę rampy świątyni i przygotowujemy się na spotkanie z trowami, które ruszą natychmiast, gdy go zauważą. Kiedy znajdą się w zasięgu strzelców, ci otwierają ogień. Dzielimy berserkerów na dwie/trzy grupy, które uderzą pod trzema różnymi kątami (tu lepiej zmówmy modlitwę!). W tej samej chwili ze świątyni wybiegną myrmidonowie - czas na Alrika i jego Sen Rozpraszający (nie mamy innych, wolnych jednostek) - nawet jeśli część nieumarłych przeżyje, będą mocno ranni i Alrik powinien bez trudu sobie z nimi poradzić.



### WSKAZÓWKA

Według ogólnych zasad AD&D, avatar powinien być potężnym magiem, ale bardzo miernym wojownikiem. W Myth jest zupełnie inaczej - Alrik doskonale daje sobie radę z jednym przeciwnikiem, choć gdy zostanie otoczony, szybko ginie. Jeśli jednak wróg zbliża się pojedynczo, nasz avatar jest niepokonany.



Do tej chwili, najprawdopodobniej rozprawiliśmy się z myrmidonami i trowami i (przynajmniej tak było ze mną), straciliśmy 75 procent naszych jednostek. Jeśli mądrze dysponowaliśmy Snem Rozproszenia, wciąż mamy jeden do dyspozycji, tak więc możemy użyć go przeciw grupie zniewoleńców, którzy nadchodzą od strony jeziora. Następnie musimy wskoczyć do jeziora i misja zakończona. Jeśli nie został nam ani jeden sen, wciąż możemy dojść do jeziora – wystarczy wykorzystać pozostałe nam jednostki jako pozorantów, dzięki czemu Alrik będzie mógł uciec zniewoleńcom (do jeziora musi dotrzeć tylko Alrik).

## PODSUMOWANIE

- Ruszamy w stronę Węzła wiata, zabijając napotkanych pojedynczych myrmidonów.
- Kiedy w naszą stronę ruszy pierwsza grupa myrmidonów, używamy Snu Rozproszenia i cieszymy oczy fajerwerkami.
- Dochodzimy do Węzła wiata i sprowadzamy nasze jednostki, które włączają się do walki z drugą falą myrmidonów, ewentualnie najpierw wykorzystujemy Sen Rozproszenia i dopiero wtedy sprowadzamy nasze oddziały.
- Idziemy do świątyni i likwidujemy trowy i myrmidonów, którzy nas zaatakują. Aby zwyciężyć, będziemy musieli zaangażować wszystkie nasze siły.
- Ruszamy do jeziora.
- Kiedy zauważysz idących na nas od strony jeziora zniewoleńców, używamy ostatniego snu (jeśli mamy go do dyspozycji). Jeśli nie, ruszamy biegiem do jeziora.
- Uporawszy się ze zniewoleńcami, Alrik (i tylko on) musi przejść przez jezioro. Misja zakończona.

## OSTATNIA BITWA





Alrik czuje, że jest bliski zwycięstwa. Jedyne, co musi zrobić, to odciąć głowę Balorowi. Najpierw musimy odnaleźć Alrika (jak zwykle towarzyszy mu kilku strzelców i berserkerzy), po czym ruszamy na Balora. Po drodze będziemy musieli pobić jego armię. Tę bitwę musimy poprowadzić bardzo ostrożnie - jeśli pod koniec misji zabraknie nam wystarczającej ilości jednostek, żeby pokonać upiory i Balora, będziemy musieli zaczynać od początku.

## CEL MISJI

Odnaleźć Alrika i inne ocalałe z poprzedniej misji jednostki. Następnie ruszamy na Balora.





## JEDNOSTKI GRACZA

W tej misji dysponujemy znacznymi siłami, ale nie cieszymy się przedwcześnie - przyjdzie nam zmierzyć się z równie potężnym wrogiem. Oto nasze jednostki:

-  Berserkerzy
-  Strzelcy
-  Krasnoludy
-  Avatar (Alrik – poza naszą kontrolą)

## HORDA CIEMNOŚCI

Balor dysponuje równie potężnymi siłami, w tym grupą upiorów. Oto ci, którzy będą próbowali nam przeszkodzić:

-  Myrmidonowie
-  Upiory
-  Zniewoleńcy
-  Balor



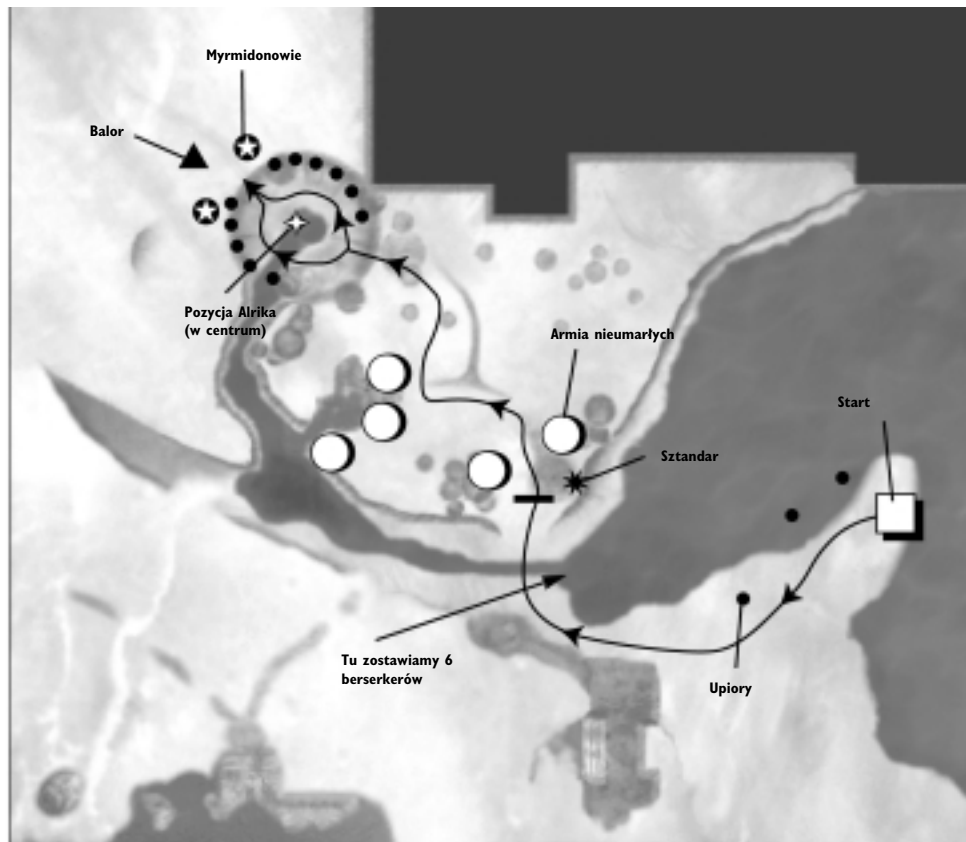


## TEREN MISJI

Oto ostatnia z pustynnych map (i przedostatnia w grze), ale wcale nie będzie tak łatwo, jak mogłoby się wydawać. I rzeczywiście, pierwsza część mapy (płaski teren), wystawia nas na ataki upiorów, a kiedy dojrzymy do jej końca, Alrik zostanie złapany w coś, co można śmiało nazwać „upiorną pułapką”. Na szczęście, jest tam też jedno wzgórze, które wspaniale nadaje się na punkt obronny.

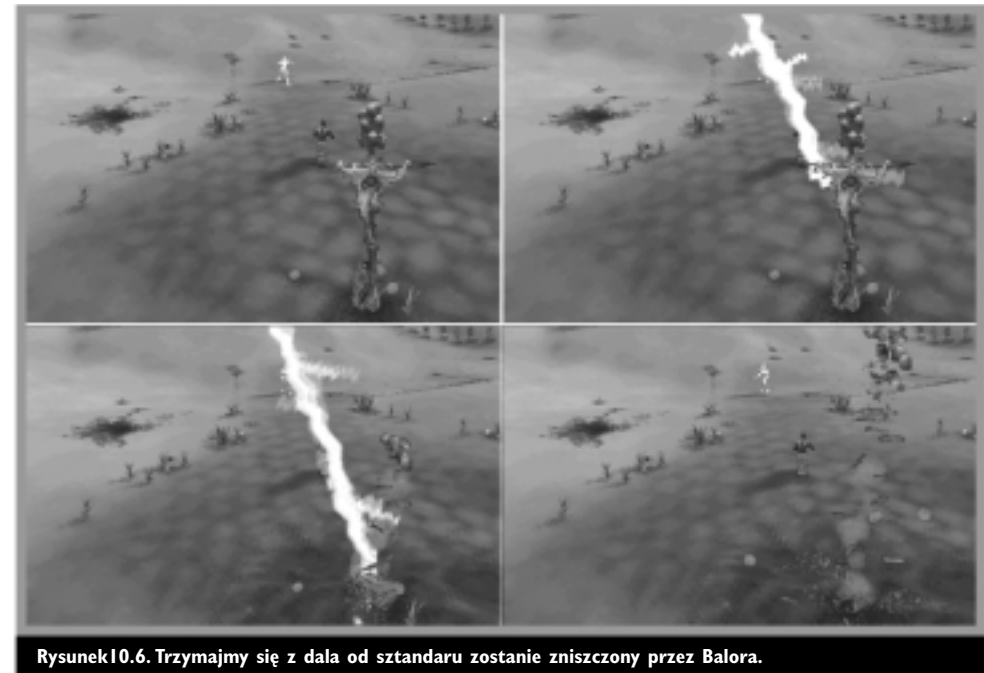
## PLAN BITWY

Zaczynamy na cyplu przy jeziorze krwi. Ruszamy na zachód (w lewo) i przygotowujemy się na spotkanie z upiorami, które mogą pojawić się zarówno przed, jak i za nami (wyjdą z jeziora). Ponieważ, na mapie sytuacyjnej, jezioro ma kolor czerwony, może być nam trudno je tam dojrzeć. Nie śpieszmy się, albo skończymy jako „gorący kubek”, wypełniony przysmażonymi szczątkami berserkerów. Idziemy dalej, aż ujrzymy sztandar, a przy nim nasze siły i Alrika (patrz rys. 10.6), po czym kierujemy nasze jednostki na wzgórze. Nikt nie powinien zostać przy sztandarze. Proponuję zostawić przynajmniej sześciu berserkerów w rzece przy wzgórzu (i niech sobie czekają, aż będą nam potrzebni).



Kiedy będziemy lokować się na wzgórzu, zjawi się Balor i zacznie rozmawiać z Alrikim, po czym zniszczy nasz sztandar (patrz rys. 10.6). Następnie zaatakują, znajdujące się przed nami siły nieumarłych. Nasi strzelcy i krasnoludy powinni bez problemu sobie z nimi poradzić. Niech kilku berserkerów trzyma się w pobliżu, na wypadek gdyby zjawili się myrmidonowie.

Kiedy uporamy się z pierwszą falą wrogów, Alrik poprowadzi nas w dół, ku następnej armii. W tym momencie spadnie na nas deszcz głów krasnoludów. Jak gdyby w odpowiedzi na tę zniewagę, Alrik użyje Snu Rozpraszającego na sporej grupie myrmidonów, pozostawiając nam zniewoleńców i upiory. Pamiętajmy o taktyce walki z upiorami (strzelcy) – zniewoleńcami niech zajmą się krasnoludy.



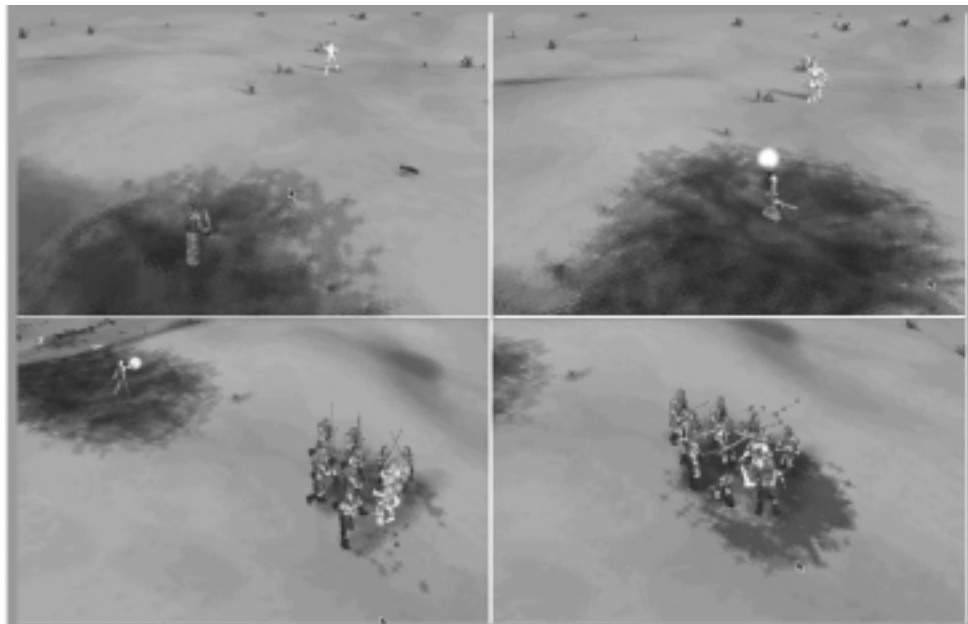
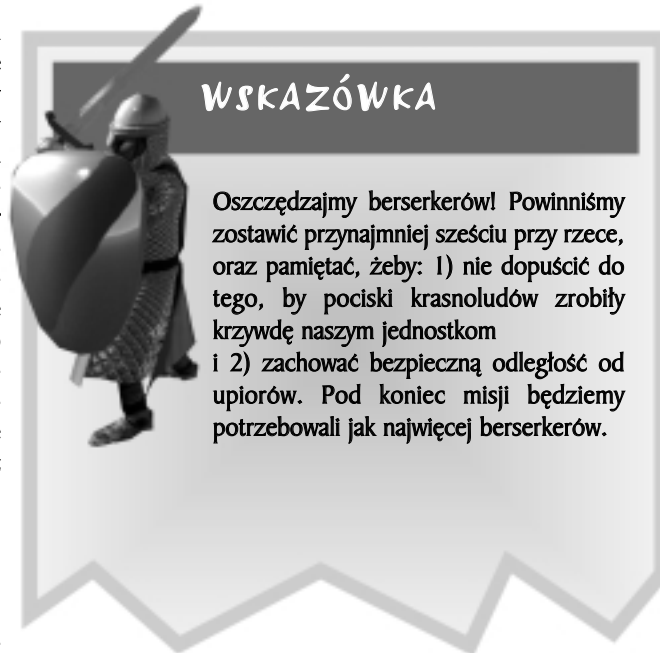
Uporawszy się z dwoma głównymi siłami nieumarłych, sprowadzamy berserkerów z rzeki i przygotowujemy się do walki. Alrik ruszy w kierunku krateru (trochę przypominającego wielką misę). Kiedy, na kilka chwil zatrzyma się na jego krawędzi, przesuwamy wszystkie nasze oddziały w jego kierunku.

Od tej chwili radzę postępować dokładnie według instrukcji. Ustawmy strzelców na krawędzi krateru, na prawo od Alrika - niech otworzą ogień do najbliższego upiory. Bądźmy ostrożni i uważajmy, żeby żadnemu upiorowi nie udało się ich zlikwidować. Kiedy się z nimi uporamy, niech dwie grupy po dwu berserkerów zejść w dół krateru, jedna na lewo, a druga na prawo (patrz rys. 10.7). Kiedy nadejdą upiory, by zaatakować Alrika (który też zejść w dół krateru), skoncentrują się na avatarze i nie będą zwracać większej uwagi na berserkerów. Ustawmy ich po jednej stronie Alrika i systematycznie wykańczajmy upiory. W tym starciu mogą nam też pomóc strzelcy. Po zlikwidowaniu upiorów, zaatakują Alrika duża grupa

myrmidonów. Alrik jest bardzo dobrym wojownikiem, ale nie będzie mógł się obronić, jeśli zostanie otoczony. Bądźmy gotowi rzucić resztę naszych berserkerów do walki (patrz rys. 10.7). Po zakończeniu walki z myrmidonami, Alrik ruszy w stronę Balora. Ważne, aby w tej chwili avatar miał jak najwięcej punktów życia, ponieważ Balor rzuci na niego wiele Snów Błyskawic. Sny te są nie tylko potężną, ale i przerażającą bronią. Zbliżywszy się do Balora, Alrik rzuci sen, który unieruchomi go na krótki moment. I to właśnie wtedy musimy skierować na niego wszystkie nasze siły i odciąć mu głowę (patrz rys. 10.8). Gdy nam się uda, wygramy! Gratuluję

## WIELKA PUSTKA

Nareszcie – po całej krwawej i pełnej nie-



Rysunek 10.8. Kiedy Alrik rzuci sen, który unieruchomi Balora, ruszamy na niego wszystkimi siłami. mierz Balora jest dość makabryczna, ale na pewno poczujemy się usatysfakcjonowani.

## PODSUMOWANIE

- Grupujemy jednostki według własnego uznania, choć radzę ustawić strzelców razem, ponieważ zaraz po zejściu z łodzi spotkamy upiory.
- Na piaskowym cyplu ruszamy na zachód (w lewo). Uważajmy na upiory - mogą nadejść z przodu, z boków, a nawet z tyłu (od strony jeziora).
- Ruszamy na wzgórze, na którym znajduje się Alrik (patrz mapa poziomu). Przy rzece zostawiamy sześciu berserkerów (przydadzą się później, jako posiłki)
- Żadna jednostka nie może postać przy sztandarze, ponieważ zostanie on zniszczony przez Balora (jeśli w pobliżu będą nasze oddziały, także zostaną zniszczone).
- Po odejściu Balora, ustawiamy strzelców i krasnoludy w szeregu – nadchodzą nieumarli.
- Uporawszy się z pierwszą falą, ruszamy za Alrikiem na następną grupę nieumarłych. Przygotujmy się na deszcz krasnoludzkich głów. Niech upiorami zajmą się strzelcy, a zniewoleńcami krasnoludy.
- Sprowadzamy rezerwowych berserkerów i ruszamy za Alrikiem do krateru.
- W kraterze ustawiamy się tak, żeby dwie pary berserkerów mogły bez przeszkód zataczać koła wokół upiorów. Niech w walce pomogą im strzelcy.
- Uporawszy się z upiorami, przygotowujemy się na spotkanie z myrmidonami.
- Ruszamy za Alrikiem w kierunku Balora. Kiedy zostanie unieruchomiony snem Alrika, otaczamy go berserkerami i zabijamy.
- Zabieramy głowę Balora i ruszamy do następnego poziomu.







spodzianek przeprawie dotarliśmy do ostatniego poziomu Myth: Upadli Władcy. Niektórzy twierdzą, że zabijając Balora sprawiliśmy, że stał się jeszcze silniejszy (podobnie działo się już w przeszłości). Aby upewnić się, że Balor nigdy nikomu już nie zagrazi, musimy wrzucić jego głowę do Wielkiej Pustki. W ten sposób świat na zawsze uwolni się od Balora, a siły wiatła będą mogły przejąć władzę. A o to przecież walczyliśmy.

## CEL MISJI

**Zanieść głowę Balora i wrzucić do Wielkiej Pustki. Nie słuchajmy tego, co mówi głowa. Może ją nieść tylko krasnolud, tak że jeśli stracimy wszystkie krasnoludy, będziemy musieli zacząć od początku.**





### JEDNOSTKI GRACZA

W tej misji nie wolno nam stracić ani jednego krasnoluda, ponieważ zadaniem tych trzech, którzy nie niosą głowy, będą działania pozorowane. Oto nasze jednostki:

-  Strzelcy
-  Berserkerzy
-  Wędrowiec
-  Krasnoludy

### HORDA CIEMNOŚCI

Nieumarli rzucają do walki prawie niewiarygodną liczbę zmór. Na szczęście nie spotkamy myrmidonów lub trowów. Oto nasi wrogowie:

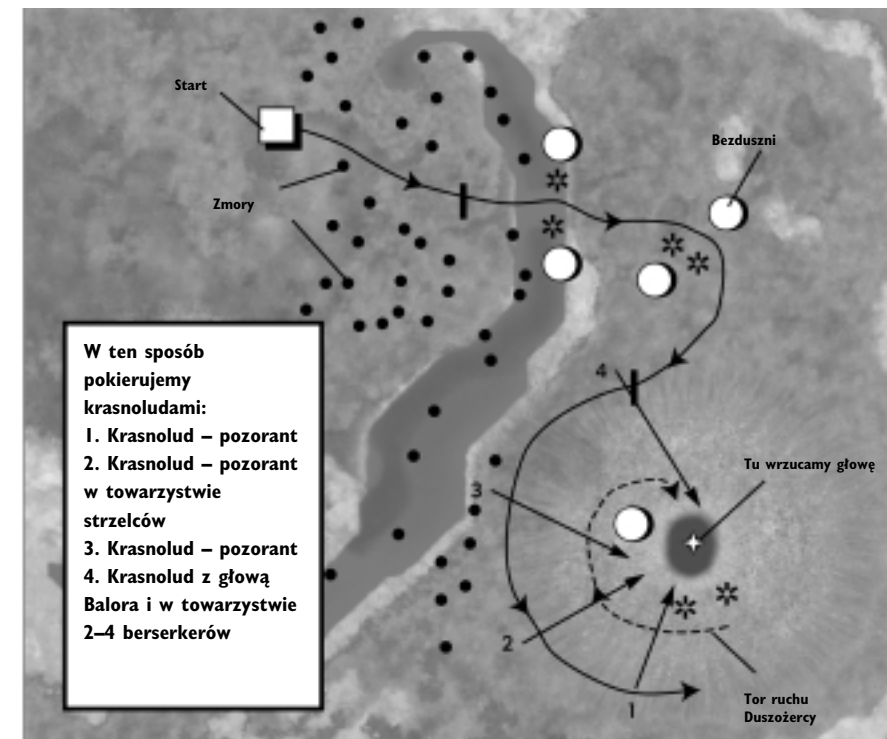
-  Bezdużni
-  Zniewoleńcy
-  Zmory
-  Duszożerca (nie można go zabić)

### TEREN MISJI

To bardzo mocno zalesiona mapa – w rzeczywistości tak bardzo, że czasem trudno będzie nam się poruszać. Co prawda mamy jakiś wybór, ale musimy pamiętać, że tam, gdzie według nas powinno być przejście, wcale nie musi go być. Drzewa będą stanowić doskonałą ochronę dla ścigających nas zmór – nie dość, że ciężko je zobaczyć, to jeszcze bardzo trudno będzie ustawić strzelców w optymalnej pozycji do ataku, a nie możemy poświęcać żadnych jednostek. Wielka Pustka to całkiem fajne miejsce – wygląda jak wielka czarna dziura, która wpadła do lasu. Nie podziwiamy jej jednak zbyt długo, bo zjawi się Duszożerca i stłucze nas na kwaśne jabłko.

### PLAN BITWY

Najpierw musimy zabrać głowę Balora - każemy to zrobić krasnoludowi (którego dalej będziemy nazywać „krasnoludem z głową”). O dziwo w pobliżu nie ma żadnych wrogich jednostek, więc możemy spokojnie pogrupować nasze oddziały. Pamiętajmy, żeby zebrać strzelców razem (lub przynajmniej w dwu grupach), ponieważ to oni odegrają główną rolę w walce ze zmorami. Ruszamy na wschód (w prawo), w kierunku rzeki. Po dotarciu na miejsce usadawiamy się na zachodnim brzegu (to ten, na którym już jesteśmy). Możemy oczywiście iść dalej, ale zdecydowanie polecam czekać – po chwili pojawią się zmory. Kiedy zlikwidujemy kilka z nich, samemu nie odnosząc żadnych obrażeń, zapisujemy grę.







Teraz dzielimy strzelców na trzy lub cztery małe grupy i otaczamy nimi nasze oddziały (tak, by mieli jak najlepszy zasięg). Kiedy pojawią się zmory, otwieramy ogień (patrz rys. 10.9). Jest to dość trudne i być może będziemy musieli wrócić do zapisanej gry, ale skoro doszliśmy tak daleko, najprawdopodobniej umiemy dobrze kierować kilkoma małymi grupami jednostek.



Rysunek 10.9. Zmory nadchodzą ze wszystkich stron - musimy doskonale kierować ogniem naszych strzelców, tak by nie zagroziły naszym oddziałom.



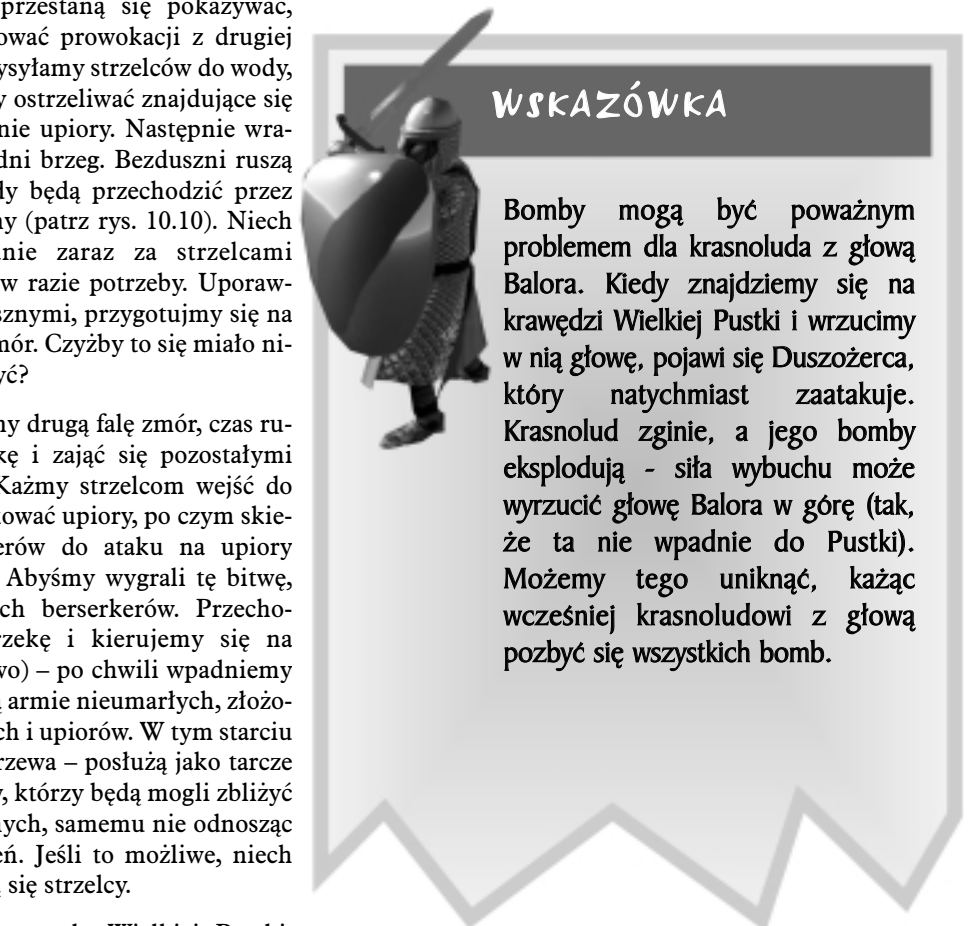
Rysunek 10.10. Sprowokujemy bezdusznych do ataku, strzelając do znajdujących się po drugiej stronie rzeki upiorów. Bardzo przyda się tu pomoc wędrowca, który podczas wymiany ognia, może uzdrawiać nasze jednostki.

Kiedy zmory przestaną się pokazywać, możemy spróbować prowokacji z drugiej strony rzeki. Wysyłamy strzelców do wody, skąd zaczynamy ostrzeliwać znajdujące się po drugiej stronie upiory. Następnie wracamy na zachodni brzeg. Bezduszni ruszą za nami – kiedy będą przechodzić przez rzekę, atakujemy (patrz rys. 10.10). Niech wędrowiec stanie zaraz za strzelcami i uzdrawia ich w razie potrzeby. Uporawszy się z bezduszными, przygotujmy się na następną falę zmór. Czyżby to się miało nigdy nie skończyć?

Kiedy pokonamy drugą falę zmór, czas ruszyć przez rzekę i zająć się pozostałymi nieumarłymi. Każdy strzelcom wejść do wody i sprowokować upiory, po czym skierujmy berserkerów do ataku na upiory i bezdusznych. Abyśmy wygrali tę bitwę, wystarczy dwóch berserkerów. Przechodzimy przez rzekę i kierujemy się na wschód (w prawo) – po chwili wpadniemy na jeszcze jedną armię nieumarłych, złożoną z bezdusznych i upiorów. W tym starciu pomogą nam drzewa – posłużą jako tarcze dla berserkerów, którzy będą mogli zbliżyć się do bezdusznych, samemu nie odnosząc żadnych obrażeń. Jeśli to możliwe, niech upiorami zajmą się strzelcy.

Następnie ruszamy do Wielkiej Pustki, gdzie wrzucimy głowę. Ustawiamy jednostki na krawędzi lasu (gdzie zaczyna się Pustka), po czym kierujemy trzech krasnoludów i łuczników na południe (w dół) – musimy zachować ostrożność - nasze jednostki powinny cały czas trzymać się w pobliżu obwodu okręgu. Uważajmy na zmory – kilka może się tu pojawić, dlatego też przyprowadziliśmy strzelców. Po przejściu pewnego dystansu, zostawiamy jednego krasnoluda (patrz mapa misji). Następnie ruszamy dalej, wzdłuż obwodu okręgu. Po przejściu mniej więcej jednej trzeciej odległości, zostawiamy następnego krasnoluda i strzelców. Ostatni krasnolud powinien iść dalej, aż znajdzie się prawie naprzeciw krasnoluda z głową (patrz mapa misji). Zapisujemy grę.

Jesteśmy na miejscu - musimy jeszcze wrzucić głowę do Wielkiej Pustki, co niestety nie będzie takie pro-



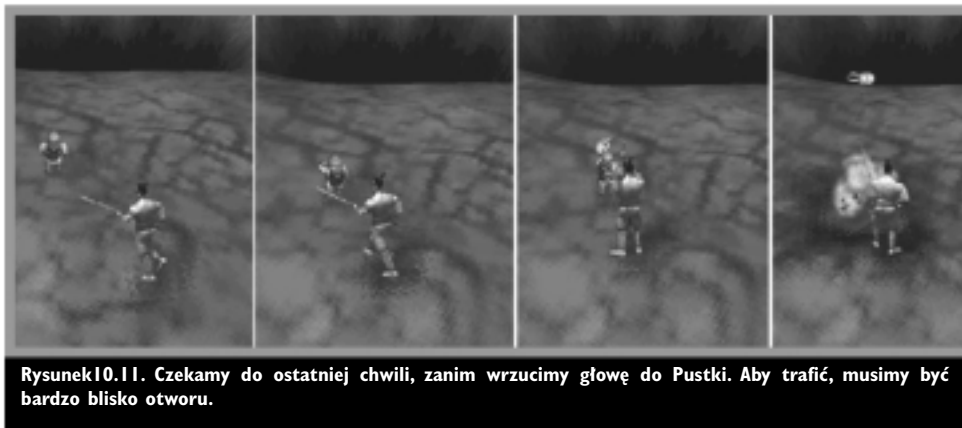
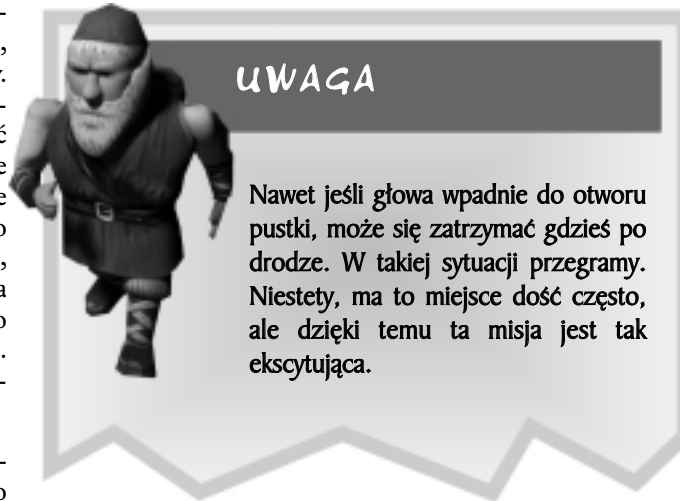
## WSKAZÓWKA

Bomby mogą być poważnym problemem dla krasnoluda z głową Balora. Kiedy znajdziemy się na krawędzi Wielkiej Pustki i wrzucimy w nią głowę, pojawi się Duszożerca, który natychmiast zaatakuje. Krasnolud zginie, a jego bomby eksplodują - siła wybuchu może wyrzucić głowę Balora w górę (tak, że ta nie wpadnie do Pustki). Możemy tego uniknąć, każąc wcześniej krasnoludowi z głową pozbyć się wszystkich bomb.



ste. Tego miejsca pilnują upiory, bezdusni i przede wszystkim Duszożerca, o którym musimy wiedzieć kilka rzeczy. Jest szybki; będzie ścigał tylko krasnoludy (tak, że nie możemy wykorzystać wędrowca jako pozoranta) i przede wszystkim, jest niewrażliwy na nasze ataki. Dlatego też będziemy musieli go unikać, ponieważ jeśli nas dopadnie, z pewnością zginiemy. Duszożerca czeka przy Pustce, gotów zabić pierwszego krasnoluda, który pokaże się w pobliżu. Żeby zwyciężyć, będziemy musieli wykazać się dużym sprytem.

Niech krasnolud znajdujący się na południu, ruszy w kierunku Pustki. Zaraz po nim kierujemy tam następnego krasnoluda (nr. 2 na mapie), potem następnego i w końcu krasnoluda z głową. Po chwili, ostatni krasnolud-po-



zorientowany powinien ruszyć w przeciwnym kierunku (oddalać się od Pustki). Duszożerca jest bardzo szybki, będzie biegł od jednego krasnoluda do następnego (zacznie od tego, którego pierwszego zauważy na dole). Żeby zabić krasnoluda wystarczy mu jeden cios, a potem rusza ku następnemu, tak więc musimy się śpieszyć. Kiedy krasnolud z głową dojdzie do otworu Pustki, niech berserkerzy zaatakują znajdujących się w pobliżu bezdusznych, dzięki czemu nie będą przeszkadzali krasnoludowi z głową.

Kiedy zbliżymy się do krawędzi Pustki, ujrzymy Duszożercę. Przygotujmy się - żeby wrzucić głowę, musimy wcisnąć klawisz T i kliknąć na Pustkę. Musimy być wtedy jak najbliżej otworu (patrz rys. 10.11),

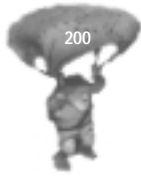
więc musimy odczekać do momentu, w którym Duszożerca rozpocznie atak. Najprawdopodobniej będziemy musieli próbować kilka razy – nie rezygnujmy od razu. Kiedy głowa wpadnie do Pustki, zwyciężymy. Możemy świętować.

## PODSUMOWANIE

- Jeden z krasnoludów (zwany dalej krasnoludem z głową) zabiera głowę Balora (ta wciąż krwawi – brrr).
- Grupujemy jednostki tak, aby bez trudu móc kontrolować łuczników.
- Ruszamy na wschód (na prawo), w kierunku rzeki i zatrzymujemy się na brzegu.
- Z brzegu ostrzeliwujemy nadchodzące zmory. Pamiętajmy, aby chronić wszystkie krasnoludy.
- Ruszamy do wody, aby sprowokować bezdusznych, po czym otwieramy ogień (strzelcy). Nie zapominajmy ustawić wędrowca tak, by mógł ich leczyć.
- Przechodzimy przez rzekę i likwidujemy upiory (wysyłamy jednego z berserkerów, którego wspierają strzelcy).
- Idziemy dalej na wschód, aż dotrzemy do dwu grup bezdusznych i upiorów (mogą być blisko siebie i wyglądać jak jedna duża grupa). Wykorzystajmy drzewa jako tarcze. Pamiętajmy, żeby chronić krasnoludy.
- Ruszamy ku krawędzi okręgu, który otacza Wielką Pustkę.
- Ustawiamy krasnoludy na obrębie okręgu. Pamiętajmy, aby nie przekroczyć jego krawędzi, bo “zbudzimy” Duszożercę.

*Ciąg dalszy na następnej stronie*



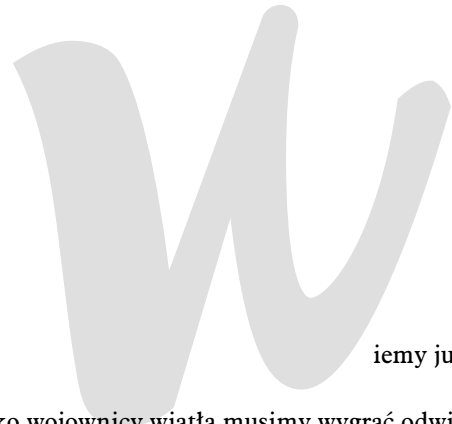


## PODSUMOWANIE

- Niech krasnolud z głową zostanie na szczycie okręgu (patrz mapa misji), a reszta rusza po jego obwodzie. Kiedy ostatni znajdzie się na dole (prawie naprzeciw pierwszego), po kolei schodzą w dół. Każdy powinien ruszać w kilka sekund po poprzednim.
- Niech krasnolud z głową pozbędzie się wszystkich bomb - jeśli Duszożerca go dopadnie, eksplozja nie zmieni toru lotu głowy.
- Zbliżając się do otworu (krasnolud z głową), wypatrujemy Duszożercy. Kiedy będzie o trzy kroki od nas, wrzucamy głowę do środka (bez względu na to, czy jesteśmy dość blisko, czy nie). Tak czy inaczej, zginie od jednego ciosu Duszożercy.
- Jeśli głowa prawidłowo wpadnie do otworu, zwyciężymy. Prawdopodobnie będziemy musieli zapisać grę w momencie, kiedy nasze krasnoludy ustawią się na obwodzie okręgu i próbować tak długo, aż uda nam się zbliżyć do otworu na tyle, aby wrzucić tam głowę.



# Gra wieloosobowa



Wiemy już, że Myth to gra dostarczająca niezapomnianych wrażeń – ja-

ko wojownicy wiatła musimy wygrać odwieczną walkę z siłami zła. Na szczęście dla nas, jej fanów, przy-

gotowano jeszcze jedną niespodziankę - ekscytujący świat, w który możemy wejść poprzez Internet. Co

ciekawe, pewna grupa graczy kupuje Myth tylko po to, by grać w sieci! I bardzo dobrze.

Możliwość spróbowania własnych sił z innym człowiekiem sprawia, że krew zaczyna nam szybciej krążyć. Z pewnością „sztuczna inteligencja” gry jest bardzo dobra i zapewnia godziny dobrej zabawy, ale mimo to nie jest w stanie zapewnić radości, jaką daje czynnik ludzki. Powiedzmy sobie wprost: fajnie jest pokonać komputer, ale nie można tego porównywać ze zwycięstwem nad człowiekiem. Każdy, kto po długiej, trudnej walce pokonał komputer, powie nam, że choć odczuwał radość, jego „przeciwnik” ani przez chwilę nie czuł się pokonany, ani nie żałował swoich decyzji. A właśnie o to chodzi – o głęboką satysfakcję i poczucie zwycięstwa.

## OPCJE SIECIOWE

Myth zapewnia wiele sposobów łączenia się z innymi graczami, dzięki czemu możemy w pełni cieszyć się możliwościami, jakie daje gra wieloosobowa. Skoro przeszliśmy przez całą grę jednoosobową (a nawet jeśli nie), prawdopodobnie chcemy dowiedzieć się, jak jeszcze można się nią nacieszyć. Odpowiedź jest prosta: w sieci! Chłopcy z Bungie dali nam możliwość spróbowania własnych sił z innymi.

## BUNGIE.NET

Bungie.net jest serwisem internetowym autorstwa Bungie Software, twórców Myth, dzięki któremu możemy spotkać i zmierzyć się z fanami gry z całego świata. Możemy załogować się do serwera Bungie, bez

względu na to, w jaki sposób łączymy się z Internetem (ISP, T1, czy jeszcze inaczej). Po połączeniu się z Bungie.net możemy wybrać mapę, rodzaj i czas trwania gry, którą chcemy zainicjować, albo możemy przyłączyć się do istniejącej rozgrywki. Przed jej rozpoczęciem możemy też porozmawiać z innymi graczami. Jednym słowem, Bungie.net jest miejscem, gdzie spotykają się fani Myth.

Bungie.net działa w bardzo ciekawy sposób, który ma zapewnić wszystkim fanatykom Myth jak najlepszą interakcję z innymi graczami (w końcu po to tu przychodzą). Po rozpoczęciu gry, Bungie.net przydziela jednemu z graczy rolę „serwera” (hosta), a pozostałym „klienta”. Po zakończeniu gry i wyświetleniu jej statystyki, jesteśmy automatycznie zabierani z powrotem na Bungie.net, gdzie zapisuje się nasze wyniki i możemy rozpocząć nową grę. Bungie.net jest jedynym serwerem przechowującym dane na temat naszych zwycięstw/przegryanych, które wyświetlane na liście (w formie kolorowego symbolu), obok naszego imienia, tak żeby inni gracze mogli się z nimi zapoznać. Czy wiecie jak fajnie jest zobaczyć koło swego imienia jeden z najwyższych symboli? Inni gracze będą obawiali się gry z kimś, kto pokonał bardzo wielu przeciwników!

## POŁĄCZENIE BEZPOŚREDNIE

Jeśli dysponujemy dwoma komputerami (PC lub Mac) w tym samym miejscu, możemy połączyć je za pomocą „null modem kabla” (to kabel, który służy do bezpośredniego połączenia przez port modemu). Jeśli jesteśmy właścicielami Mac'a, możemy skorzystać z wbudowanego systemu AppleTalk (opis poniżej). Bezpośrednie połączenie do najłatwiejszy i najtańszy sposób na grę z innym człowiekiem, który niestety ma poważne ograniczenie: w grze mogą brać udział tylko dwie osoby.

## ADRES IP

Kiedy łączymy się z Internetem za pomocą ISP, (Internet Service Provider) otrzymujemy adres IP (wygląda mniej więcej tak: 204.21.251.11 - powinniśmy go sprawdzić po ustanowieniu połączenia, gdyż za każdym razem otrzymujemy inny adres). Myth umożliwia połączenie się z innym graczem przez podanie jego adresu IP (i vice versa). Wprowadzamy go w odpowiednie pole ekranu połączeń gry (drugi gracz musi zrobić to samo). Gra połączy się bezpośrednio z podanym adresem. Jedyną wadą takiego rozwiązania jest fakt, że o wiele łatwiej byłoby się połączyć, gdybyśmy mogli jednocześnie rozmawiać z drugim graczem, co jest niemożliwe, jeśli nie mamy drugiej linii telefonicznej. Ta metoda działa tylko z modemami o prędkości 28.8 Kb/s lub wyższej.

## POŁĄCZENIE MODEMOWE

Połączenie modemowe to najprostszy sposób łączenia się z Internetem z wykorzystaniem linii telefonicznej. Wszystko, co musimy zrobić, to wpisać numer, z którym chcemy się połączyć w odpowiednie pole na ekranie połączeń gry. Aby gra miała sens, powinniśmy dysponować modemem o prędkości przynajmniej



28.8 Kb/s (oczywiście, jeśli lubimy się stresować, spróbujmy ustawić prędkość na 14.4 Kb/s). Wadą tego połączenia jest fakt, że jeśli chcemy grać z kimś, kto znajduje się daleko od nas, będziemy musieli płacić, jak za rozmowy międzymiastowe.

## T . E . N .

Można też grać w Myth korzystając z popularnego systemu gry online T.E.N. (Total Entertainment Network). W tym celu musimy zarejestrować się w serwisie i po otrzymaniu konta, możemy zacząć grę. Niestety, T.E.N. nie zapisuje statystyki gier, tak jak bugie.net.

## APPLETALK

Od prawie dziesięciu lat, wszystkie komputery Macintosh wyposażane są w system połączeń sieciowych o nazwie AppleTalk, który doskonale się sprawdza i, skoro jest częścią każdego Mac'a, nie powinien sprawiać nam problemów. W rzeczywistości, użytkownicy komputerów z jabłuszkiem grają z wykorzystaniem AppleTalk od 1987 roku! Aby połączyć się przez AppleTalk, potrzebujemy tylko standardowego kabla drukarki (dla Mac'a). Jest jeszcze jeden sposób połączenia (w Systemie 8), o nazwie AppleTalk Remote Access, dzięki któremu możemy się połączyć przez modem (takie połączenie zachowuje się jak sieć). Wybór należy do nas.

## STRATEGIA GRY WIELOOSOBOWEJ

Gra z żywym przeciwnikiem to zupełnie inne doświadczenie, niż granie z komputerem. Kruczki i sztuczki, których nauczyliśmy się w grze jednoosobowej, mogą okazać się nieskuteczne w grze z człowiekiem. Dlatego też warto zapoznać się z różnicami pomiędzy grą dla jednego gracza, a tym co czeka nas w sieci.

## DLACZEGO Z LUDŹMI GRA SIĘ INACZEJ

Nie ma nic bardziej satysfakcjonującego niż pokonanie innego człowieka. Gra wieloosobowa wprowadza kilka nowych elementów:

1. Ludzie dość często działają według przewidywalnego schematu, korzystając z pewnej niezmiennej taktyki, choć z drugiej strony pamiętajmy, że nigdy nie możemy być pewni, czy nie postąpią dokładnie odwrotnie, niż się spodziewamy. Fakt ten może mieć olbrzymi wpływ na przebieg gry.
2. Komputery nie mają gorszych/lepszych dni - zawsze, bez względu na okoliczności, mają taki sam nastrój. Z drugiej strony, przeciwnik który zwykle jest gorszym graczem niż my, może rozegrać partię swojego życia w tym samym dniu, w którym nam zupełnie nie będzie szło. Taka sytuacja może

być dużym zaskoczeniem.

3. Bez żadnych konsekwencji możemy porządnie skłać komputer, choć jedyne co w ten sposób możemy uzyskać, to ostra reakcja rodziny/przyjaciół (ewentualnie wizyta u psychoanalityka). Jednak gdy gramy z człowiekiem, musimy pamiętać, że nasz przeciwnik jest wrażliwy na padające z naszej strony przechwałki, groźby i/lub oferty. Ludzkiego przeciwnika możemy pokonać, grając na jego emocjach, lub wykorzystując jego błędy.

4. Grając z komputerem, na pewno się z nim nie zaprzyjaźnimy, ale w grze sieciowej (na wielkiej pustynnej mapie, z wieloma drużynami), możemy zwiększyć szanse na zwycięstwo, zawiązując sojusze z innymi graczami (nawet nieformalne). Denerwując jednego/wielu/wszystkich graczy, możemy zawiązywać, łamać i zmieniać sojusze, w miarę jak rozwija się gra. Zmawiając się na bardzo silnego gracza, możemy znacznie zredukować jego szanse na zwycięstwo. Ta możliwość znacznie uatrakcyjnia grę.

5. Porównywanie własnych wyników z innymi nie znaczy wiele, dopóki w grę nie wchodzi statystyka sieciowa. Jeśli nasze imię znajduje się na szczycie listy najlepszych graczy, a pod nami są nasi znajomi, czujemy głęboką satysfakcję. Komputery nie obdarzą nas takim szacunkiem, jak inni ludzie.

6. Walka z ludzką inteligencją jest o wiele większym wyzwaniem, niż starcie z AI komputera. Nie ważne, że Deep Blue pokonał Kasparowa – komputer nie jest w stanie myśleć trójwymiarowo (tak jak ludzie), dlatego też nigdy nie będzie godnym nas przeciwnikiem. Jeśli dotąd graliśmy tylko z komputerem, szybko poznamy różnicę i dowiemy się, że „to jest to”.

## GRA Z WIĘKSZĄ LICZBĄ OSÓB

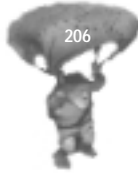
Chociaż gra z jednym przeciwnikiem może dostarczyć nam niezapomnianych wrażeń, nie różni się tak bardzo od gry z komputerem. Prawdziwa zabawa zaczyna się wtedy, gdy w grze bierze udział trzech lub więcej graczy - wtedy możemy być doświadczyć czegoś naprawdę wyjątkowego. Moim zdaniem, gra z wieloma przeciwnikami to esencja gry sieciowej. Aby przeżyć (i wygrać), musimy być w stanie zrozumieć psychologię statystycznej grupy graczy.

Weźmy pod uwagę grę, w której udział bierze sześć osób. Praktycznie w każdym przypadku możemy podzielić graczy na kilka kategorii (przynależność do danej grupy może zmienić się wraz ze zmianą gry). Każdy gracz przyjmuje jedną z tych ról - czasem zupełnie nieświadomie – pamiętajmy o tym, gdy będziemy chcieli wykrzyknąć „Tęgo nigdy nie zrobię”. Oto statystyczny podział:

### Podzégacz

Ten facet nie znosi spokojnej rozgrywki. Zwykle rzuca się do walki zaraz po rozpoczęciu gry. Rozgromienie prze-





ciwnika sprawia mu ogromną przyjemność. Niestety, jego radość przemija z chwilą, gdy pojawia się trzeci gracz i rozprawia się zarówno z nim, jak i z tym, którego zaatakowali. Podżegacz zwykle kończy biegając po mapie i próbując zwyciężyć, mając do dyspozycji tylko dwu ghóli i wędrowca. Tego typu gracze zwykle uczą się na błędach i szybko przenoszą się do innej kategorii.

### Ostrożny

Ostrożny nie jest ani wojownikiem, ani lisem - tak bardzo boi się stracić jakiejkolwiek jednostki, że z reguły kryje się z tyłu mapy i ucieka, gdy tylko ktoś próbuje go zaatakować. Ostrożnym jest z reguły nowy gracz i nie powinniśmy mylić go z Cwaniakiem, który także czai się z tyłu mapy, ale w odpowiednim czasie rusza do walki. Ostrożni szybko uczą się, że bez walki nie ma zabawy i szybko zmieniają taktykę.

### Cwaniak

Cwaniak to gracz, który chowa się z tyłu mapy, pozwalając na to by inni powykańczali się nawzajem, podczas gdy sam ostrzy miecze i czeka na odpowiedni moment - wtedy rozprawia się z mocno rannymi przeciwnikami. Ta technika pomaga wygrać wiele rodzajów gier, ale jest też doskonałym sposobem na to, aby pozostali gracze nas zniechęcili. Jeśli zbyt wiele razy będziemy postępować w ten sposób, nasi przeciwnicy zmówią się i solidnie nam dokopią. Oczywiście, od czasu do czasu dobrze jest być Cwaniakiem - ważne, aby nie weszło nam to w nawyk.

### Zbieracz

Zbieracz to... po prostu zbieracz. To gracz, który (jeśli gra dopuszcza wymianę jednostek) wymienia wszystkie silne jednostki na jak największą liczbę zniewoleńców i ghóli. Zwykle nie używa wielu strzelców, choć zawsze zostawia kilku (przynajmniej czterech) na wszelki wypadek. Jeśli zostało nam niewiele jednostek - najwyżej pięciu lub sześciu zdrowych wojów i spotkamy Zbieracza, jesteśmy ugotowani. Najlepszą bronią przeciw Zbieraczowi są krasnoludy (ze swymi pociskami i bombami).

### Taktyk

Taktyk to przeciwieństwo Zbieracza. Pozbywa się słabych jednostek w zamian za wojów i strzelców. Jest to zwykle doświadczony gracz, którzy nie obawia się starcia z dużą grupą zniewoleńców. Taktyk będzie zabierać sakwy z ropą zmorom (zrobią to ich wędrowcy) i atakować strzelców, wysyłając na nich ghóli (wyposażonych w te sakwy). Jeśli nasi strzelcy nie potrafią sobie z nimi poradzić, przegramy.

### Lis

Lis to bardzo doświadczony gracz - taki, który dokładnie wie, jaki jest zasięg jego łuczników. Zawsze per-

fekcyjnie zaminowuje teren i ustawia strzelców i krasnoludy tak, by atakujący go odnieśli jak największe straty. Lisy to nasz największy koszmar, ale można ich pokonać. Atakujmy wtedy, gdy zajęci są czymś/kimś innym.

### Padlinożerca

Padlinożerca to gracz, który stara się zdobyć jak najwięcej ghóli - wysyła je, żeby patrolowały teren. Kiedy tylko zauważy jakiś słaby punkt u przeciwnika, (np. trzech lub czterech strzelców bez ochrony) atakuje. Ogólnie rzecz biorąc, Padlinożerca wykorzystuje słabości przeciwników, starając się samemu nie odnieść obrażeń. Przypomina to atak wilków na zaskoczoną zwierzynę. Pokonanie Padlinożercy dostarcza wyjątkowej satysfakcji.

### Domator

Domator to gracz, który okopuje się w punkcie startowym, szczególnie wtedy, gdy rozpoczyna na wzgórzach, albo gdy jest w posiadaniu flagi. Zamiast zniknąć i wrócić, gdy inni gracze nadwerężą swoje siły, próbuje utrzymać się przez całą grę. Oczywiście, jeśli bierze w niej udział więcej niż trzech graczy, jest to praktycznie niemożliwe, ale Domator zawsze próbuje. Nadzieja wieczna jest.

### Głupiec

Kiedy po raz pierwszy gramy w sieci, wszyscy jesteśmy głupcami. Nasze szanse na to wzdają, gdy niewiele graliśmy z komputerem. Głupiec robi rzeczy, przez które bardzo szybko przegrywa. Każde krasnoludom miotać pociski, gdy w pobliżu znajdują się jego własne oddziały i zanim się spostrzeże, dziesiątkuje swoje jednostki (a tylko kilka wrogich). Często grupuje oddziały tak, że jego zmory znajdują się w samym środku armii (dla tych, którzy jeszcze nie wiedzą - gdy w zmorę trafią trzy strzały, ta z olbrzymią siłą eksploduje). Jeśli więc w środku naszej armii jest zmora, którą trafią strzały wroga - BUM! Super się na to patrzy, oczywiście jeśli wybuchła armia naszego przeciwnika. Na szczęście, podobnie jak inni, Głupcy szybko się uczą, nie ma więc powodu do paniki. Wiercie mi, każdy kiedyś ginie od eksplozji własnych zmór.



## TAKTYKA PROWADZENIA BITWY

Na temat strategii gry wieloosobowej istnieje tyle opinii, ilu jest graczy. Są jednak pewne ogólne zasady, które pozwolą nam przeżyć, a być może zwyciężyć. Oto one:

1. Nasze oddziały powinny być w ciągłym ruchu, bez względu na to, czy atakujemy, wycofujemy się, bronimy, czy pozorujemy atak. Jest to o wiele bezpieczniejsze, niż pozostawanie w jednym miejscu i czekanie na atak przeciwnika. Czasami trudno jest śledzić ruchy rozproszonych jednostek, tak więc lepiej jest je zgrupować, korzystając z definiowalnych klawiszy ALT + cyfry i zachować czujność.
2. Choć są bardzo użyteczne, jednostki wybuchowe (krasróludy i ghóle z sakwami ropy) mogą stanowić zagrożenie dla naszych własnych jednostek. Dobrze jest trzymać zmyry w pewnej odległości od naszych sił głównych, ponieważ wystarczy kilka wrogich strzał, żeby wysadzić je w powietrze (a z nimi pół naszej armii). Ostrożnie musimy postępować też z krasróludami, które miotają pociski, bez względu na to, czy znajdują się w pobliżu własnych jednostek, czy nie.
3. Strzelcy powinni znajdować się w możliwie najwyższym punkcie - jest to najlepsza pozycja do ostrzeliwania sił przeciwnika (w tym jego strzelców). Grawitacja robi swoje.
4. Jeśli to możliwe, niech szybkie jednostki (np. ghóle) atakują strzelców i krasróludy przeciwnika. Dzięki temu, wolniejsze jednostki będą mogły, w miarę bezpiecznie, zbliżyć się do jednostek wroga. Doskonale sprawdzają się tu ghóle niosące sakwy z ropą.
5. Znakomitą tarczą obronną dla zbliżających się jednostek są zniewoleńcy. Linia tych jednostek znakomicie ochroni nasze krasróludy.
6. Zniewoleńcy i zmyry mogą przez nieograniczony czas pozostawać pod wodą. Dzięki temu możemy zniecka zaatakować przeciwnika, lub ukryć prawdziwą siłę naszej armii.
7. Wędrowcy powinni zawsze trzymać się tych jednostek, które wymagają leczenia. Doskonale sprawdzają się w bitwach, w których dominują strzelcy - wtedy powinni ustawić się zaraz za nimi i, w miarę potrzeby, leczyć. Pamiętajmy, że wędrowcy mogą błyskawicznie zabić nieumarłych (zniewoleńców, zmyry), używając w tym celu korzeni mandragory.
8. Starajmy się, żeby nasi strzelcy eliminowali jak najwięcej ważnych jednostek. Jeśli uda nam się, bez zbliżania się do nich, uporać się z wrogimi krasróludami, zdobędziemy znaczną przewagę.



## WYMIANA JEDNOSTEK

Przed rozpoczęciem gry wieloosobowej, możemy wybrać opcję „Wymiana jedn. dozwolona”. W tej sytuacji, gracze (albo kapitanowie, jeśli gramy w drużynach - patrz „Rozgrywka drużynowa”) mogą wymienić swoje jednostki na punkty, które z kolei mogą wymienić na inne jednostki, dzięki czemu mogą dobrać skład swojej armii według własnego uznania. Pamiętajmy jednak, że wymiany możemy dokonać zanim rozpoczniemy grę. Jeśli zbyt szybko każemy ruszyć naszym ghólom (lub jakimkolwiek innym jednostkom), nie będziemy mogli tego zrobić.

Jeśli chcemy pozbyć się jakiejś jednostki, klikamy ją i wciskamy klawisz (-) - wtedy dostaniemy przypisaną jej ilość punktów. Podczas sprzedaży jednostek, punkty wyświetlane są w formie tabeli (patrz tabela 11.1). Aby zdobyć daną jednostkę, wybieramy (klikamy) tę, których chcemy mieć więcej i wciskamy klawisz plus (+). Proszę bardzo, oto nasza nowa jednostka. Pamiętajmy, że istnieją limity wymiany, więc za bardzo nie szalejmy.

**TABELA 11.1: WARTOŚĆ PUNKTOWA JEDNOSTEK**

JEDNOSTKA	PUNKTY	JEDNOSTKA	PUNKTY
Zniewoleniec	1	Pająk	1
Woj	2	Ghól	2
Strzelec	3	Zmora	4
Krasrólud	6	Wędrowiec	6
Trow	20	Berserker	6
Upiór	6	Pająk	1
Bezduszny	3	Myrmidon	2

## WETERANI

Podczas gry wieloosobowej każda jednostka zbiera punkty doświadczenia, które otrzymuje za każdego pokonanego przeciwnika. Punkty te przedstawiane są na pasku stanu w postaci tarcz za każdą żywą jednostkę i czaszek za każdego nieumarłego. Z każdym punktem dana jednostka atakuje coraz szybciej i z większą precyzją oraz skutecznością. Wynika z tego, że jednostki o dużym doświadczeniu są najlepszą siłą ofensywną i należy je chronić. Dotyczy to przede wszystkim krasróludów i strzelców. Jeśli nasz krasrólud zlikwidował wielu wrogów, będzie miotał pociski szybciej i celniej. W grze wieloosobowej warto jest zatem zdobywać doświadczenie.





## ROZGRYWKA DRUŻYNOWA

Rozgrywka drużynowa wymaga doskonałej komunikacji i koordynacji graczy. Drużynowo najlepiej gra się w „Zdobądź flagę” na pustynnej mapie, z udziałem sześciu osób.

Jeden z graczy wybierany jest na kapitana drużyn. Następnie ci, którzy chcą przyłączyć się do jego drużyny, wybierają jego imię na liście graczy bungie.net, po czym wciskają przycisk „Join Team” (Dołącz do drużyny). Wszyscy gracze w danej drużynie mają ten sam, wybrany przez kapitana, kolor. Po rozpoczęciu gry, kapitan ma kontrolę nad wszystkimi jednostkami i musi je podzielić pomiędzy graczy. W tym celu wybiera daną grupę jednostek i wciska klawisz „backslash” (\). Jeśli w drużynie jest więcej niż jeden gracz (poza kapitanem), pojawi się menu, dzięki któremu kapitan będzie mógł zdecydować, komu przydzielić dane jednostki.

### Najwyższa moc

Nawet po przydzieleniu jednostek, kapitan wciąż ma nad nimi kontrolę, co może być bardzo denerwujące. Upewnijmy się, że nasz kapitan złośliwie nie zabierze nam jednostek. Przewidywanie przebiegu gry leży w gestii kapitana, dlatego też może on kontrolować jednostki, jeśli widzi, że kierują się one w niebezpieczne miejsce lub jednostronnie zmienić strategię gry, jeśli nie ma czasu na porozumienie się z innymi członkami drużyny. Oczywiście może to prowadzić do spięć, ale to cena, którą płaci każdy dowódca.

### Komunikacja rządu

Podczas gry sieciowej, możemy porozumiewać się z tylko członkami naszej drużyny szeptem (klawisz Y) lub z wszystkimi graczami krzykiem (Shift + Y). Po wciśnięciu klawisza piszemy wiadomość, którą chcemy wysłać. Choć znajomość innych członków drużyny jest ważna, to nie ma ona decydującego wpływu na przebieg gry. Od czasu do czasu przyjdzie nam grać z kimś, kogo nigdy przedtem nie spotkaliśmy. Czasami komunikacja w drużynie jest tak dobra, że gracze potrafią nawzajem przewidywać swoje ruchy (zwykle takie drużyny zwyciężają). Jest to zjawisko, które bardzo trudno opisać - możemy go jedynie doświadczyć na własnej skórze.

## TABLICA

W grach drużynowych, w pobliżu mapy sytuacyjnej ujrzymy ikony ołówka i gumki. Każdy członek drużyny może użyć ołówka, żeby zaznaczyć jakiś punkt na mapie. Tak więc, zamiast pisać „Wyślij strzelców na drugą stronę wzgórza i zaatakuj od tyłu,” może narysować, o co mu chodzi. Gumka wymazuje to, co nanieśliśmy. Ponowne wciśnięcie ikony ołówka, wyłącza możliwość pisania.



## MISJE DO GRY WIELOOSOBOWEJ

Od czasów Maratonu Bungie słynie z różnorodnych gier sieciowych, ale jeśli chodzi o Myth, osiągnęli prawdziwe mistrzostwo. Do dyspozycji mamy wiele ekscytujących gier, które mają tak wiele modyfikowalnych opcji, że za każdym razem ta sama gra wydaje się być zupełnie inna. Wybierając grę, możemy sprawdzić jaki jest jej cel, ale warto jest mieć dodatkową „ściągę”. Oto ona. Do każdego opisu dołączyłem wskazówki, które pomogą nam wygrać.

### KRÓL WZGÓRZA

Na wzgórzu znajduje się jedna flaga. Kolor flagi jest taki, jak kolor drużyny, która znajduje się najbliżej. Jeśli takich drużyn jest więcej, flaga zmienia kolor na szary i staje się obiektem współzawodnictwa. Zwycięża ten, który najdłużej będzie w posiadaniu flagi, lub który wyeliminuje wszystkich wrogów. Gra zwykle trwa 10 minut (choć można zmienić jej czas) - jest to więc bardzo gorąca i ciężka rozgrywka.

### Jak wygrać

- \* Jeśli chcemy wymieniać jednostki, nie zapominajmy zrobić tego zanim wykonamy jakikolwiek ruch
- \* Na początku wyślijmy szybkie ghóle - dzięki temu choć przez chwilę będziemy w posiadaniu flagi. Pamiętajmy, że w 10 minutowej grze, w której udział biorą cztery osoby, utrzymanie flagi przez więcej niż 3 minuty może wystarczyć do zwycięstwa.
- \* Nie dajmy się od razu wciągnąć w walkę. Starajmy się zachować jak najwięcej jednostek na końcową bitwę, kiedy siły wszystkich graczy będą już mocno nadwerżone.
- \* Bądźmy powściągliwi - nie ruszajmy od razu do walki. W taki sposób możemy łatwo i o wiele wcześniej stracić wiele jednostek.

### ZDOBĄDŹ FLAGĘ

Każda drużyna ma przypisaną jej flagę. Aby wygrać, należy zdobyć wszystkie flagi. Gra może być bardzo ostra, szczególnie na pustynnych mapach, gdzie wiele jednostek będzie od razu rzucało się do walki.

### Jak wygrać

- \* Niech spora grupa jednostek pilnuje naszej flagi. Nie zostawiamy otwartych drzwi.
- \* Zależnie od mapy, starajmy się otoczyć wroga, tak by móc zaatakować go jednocześnie z dwu



lub trzech stron.

\* Ukryjmy część naszych nieumarłych w rzekach, gdzie pozostaną niewidoczni dla przeciwnika (ów) i będą mogli zaatakować z zaskoczenia. Zmora, która po wyjściu z rzeki wycina w pień pluton strzelców, to wspaniały widok.

\* Pamiętajmy, że w czasie gdy planujemy atak, nasz wróg może właśnie nas okrążyć.

\* Używajmy naszych sił z głową. Na pustynnej mapie wydaje się, że mamy wiele jednostek, ale ponieważ wróg też ma ich sporo, nie możemy ich bezsensownie marnować.

## SKRADNIJ ZDOBYCZ

Na mapie znajduje się piłka, której kolor zależy od tego, kto jako ostatni jej dotknął. Zwycięża ten, kto będzie w jej posiadaniu, gdy zakończy się czas gry. Gra może być bardzo ostra, szczególnie wtedy, gdy dojdzie do konfrontacji wielu graczy na raz. Piłkę można przenosić w jakieś bezpieczne miejsce, lub do swego punktu startowego. Można ją nawet „wystrzelić” używając materiałów wybuchowych. Wystarczy wybrać jednostkę i kliknąć piłkę - od tej pory ta jednostka będzie zabierać ją ze sobą.

### Jak wygrać

\* Spróbujmy przenieść piłkę na tył naszych oddziałów. Niech chronią ją strzelcy i krasnoludy. Wyślijmy kilku zniewoleńców do przodu – będą spowalniać atakujące nas oddziały.

\* Spróbujmy zabrać piłkę pod wodę, gdzie nie dosięgną jej żyjące jednostki. Następnie wystarczy zlikwidować wszystkich wrogich zniewoleńców – żywe jednostki przeciwnika nie będą mogły jej zdobyć.

\* Poczekajmy do ostatnich minut gry, gdy siły graczy będą już mocno nadwerężone i dopiero wtedy ruszajmy do walki. Pamiętajmy - żeby kontrolować piłkę, wystarczy nam jedna jednostka.

## POGOŃ ZA FLAGAMI

W tej grze, bardziej niż siła, liczy się szybkość. Na mapie umieszczono pięć flag – zwycięża ten, który jako pierwszy zdobędzie je wszystkie. Czas w jakim tego dokona, nie ma znaczenia.

### Jak wygrać

\* Na początku dokonujemy wymiany – musimy mieć przynajmniej pięciu/sześciu ghóli, których od razu wyślemy po flagi. Jeśli będziemy mieli trochę szczęścia, od razu zdobędziemy trzy lub

cztery z nich.

\* Nie dzielimy zbyt wielu naszych jednostek. Najlepiej mieć dwie grupy: ofensywną i defensywną.

\* Zostawmy strzelców, krasnoluda, wędrowca i kilku zniewoleńców przy naszej macierzystej flagie – będą jej bronić, podczas gdy jednostki ofensywne będą walczyły o pozostałe flagi.

## ZDOBYCZE

Na mapie znajduje się kilka piłek – zwycięża ten, który po zakończeniu czasu gry, będzie kontrolował najwięcej z nich. Po zdobyciu piłek gracze powinni jak najlepiej ich pilnować.

### Jak wygrać

\* Na początku spróbujmy zdobyć jak najwięcej piłek – powinny wystarczyć dwie lub cztery.

\* Piłki powinni zdobywać ghóle – natychmiast przenoszą je do punktu, w którym znajdują się nasze główne siły.

\* Inną techniką jest rozmieszczenie zdobytych piłek (pilnowanych przez mniejsze grupy) w różnych punktach mapy. Jest to dość ryzykowne, ponieważ jeśli zaatakuje nas duża grupa jednostek wroga, nie będziemy mogli się obronić.

## TERYTORIA

Na mapie znajduje się kilka flag - zwycięża ten, kto pod koniec gry kontroluje najwięcej z nich. W grze doskonale sprawdzają się drużyny, ponieważ zdobyte flagi muszą być chronione.

### Jak wygrać

\* Spróbujmy zdobyć najwięcej tych jednostek, z którymi radzimy sobie najlepiej. Doskonale sprawdzają się tu ghóle, które dzielimy na oddziały (przynajmniej po sześciu w każdym).

\* Na początku spróbujmy zdobyć jak najwięcej flag – bądźmy agresywni.

\* Nie dzielimy naszych sił na zbyt wiele grup.

\* Stwórzmy silną armię ofensywną i starajmy się zdobyć większość flag plus jedną dodatkową. Dzięki temu będziemy mieli „zawór bezpieczeństwa” na wypadek, gdyby pod koniec gry przeciwnikom udało się przejąć jedną z „naszych” flag.



\* Uważajmy na czas. Zbyt ostrożna gra może doprowadzić do sytuacji, w której będziemy dysponować silną armią, ale będzie brakować nam czasu na zdobycie flag.

## PARADA PIŁEK

Gra przypomina „Zdobądź flagę”, tyle że piłki można przenosić. Zadaniem graczy jest ochrona własnej piłki i zdobycie tych, które należą do przeciwników. Gra nie ma limitu czasowego.

### Jak wygrać

\* W tej grze właściwie każda technika jest dobra – wszystko zależy od indywidualnych upodobań.

\* Możemy podzielić nasze siły na dwie grupy – defensywną (która będzie chronić piłki) i ofensywną (która będzie zdobywać nowe). Przy takim podziale musimy się liczyć z tym, że jeśli naszą obronę zaatakują wroga armia, możemy stracić połowę swoich jednostek. Strategia ta doskonale sprawdza się w grze z nowicjuszami, albo wtedy, gdy używają jej wszyscy gracze. W innych przypadkach, zdecydowanie ją odradzam.

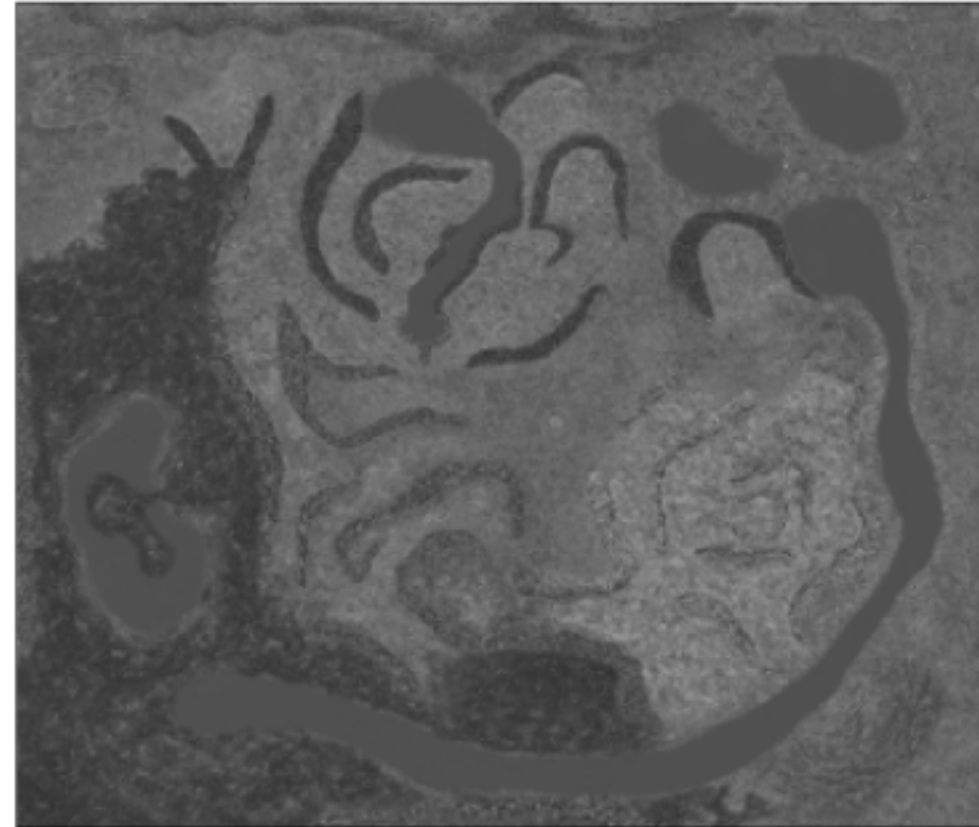
\* Prawdopodobnie najlepszą techniką jest trzymanie swych sił razem i przenoszenie piłki ze sobą (nawet wtedy, gdy zdobywamy nowe). Przodem możemy wysłać mały oddział ghóli, który będzie mógł wyłapać słabe punkty przeciwników i/lub niechronione piłki. Resztę jednostek trzymajmy w jednej, dużej grupie.

## MAPY








Niezmierznie ważną rzeczą w grze wieloosobowej jest wybór mapy. Od niej zależą przecież wszystkie elementy gry, od strategii po wymianę jednostek. Przed rozpoczęciem gry dobrze jest zapoznać się z terenem misji. To, co na jednej mapie stanowi o naszej przewadze, na innej może przyczynić się do przegranej, musimy więc uważać.

## ZAATAKUJĘ TWÓJ GRÓB

To mała mapa, w której centrum znajduje się wzgórze. Najczęściej wykorzystuje się ją w „Królu wzgórze”. Na mapie znajduje się pięć punktów startowych - każdy z pięciu graczy rozpoczyna z 22 jednostkami.



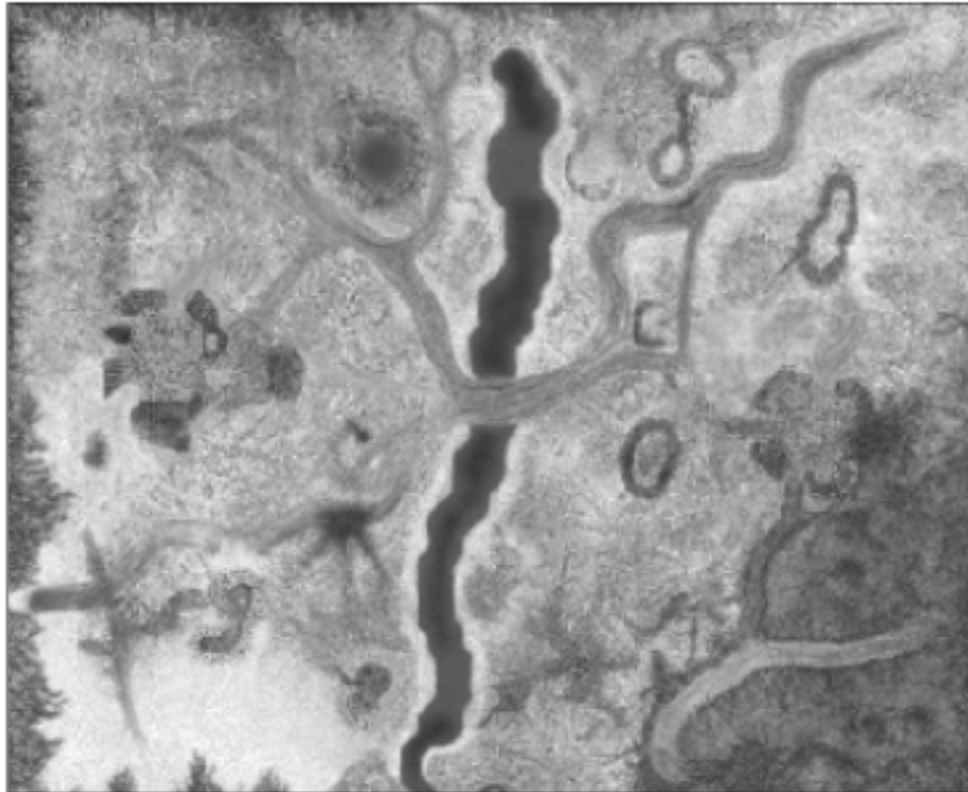
### Dostępne jednostki

-  Strzelec
-  Ghól
-  Zmora
-  Wędrowiec
-  Krasnolud
-  Woj
-  Zniewolenciec










## PUSTYNIA POMIĘDZY USZAMI

Duża mapa. Po obu stronach biegnącej w jej centrum rzeki, znajdują się wzgórza. Na mapie są dwa punkty startowe. Rzekę można przejść w trzech miejscach: u jej szczytu, w centrum i na dole. Wielkie otwarte obszary i nierówny teren stanowią doskonałą zasłonę dla oddziałów. Wzgórza są doskonałym punktem obronnym. Ze względu na ilość dostępnych jednostek, mapa doskonale nadaje się do gry drużynowej.










## Dostępne jednostki

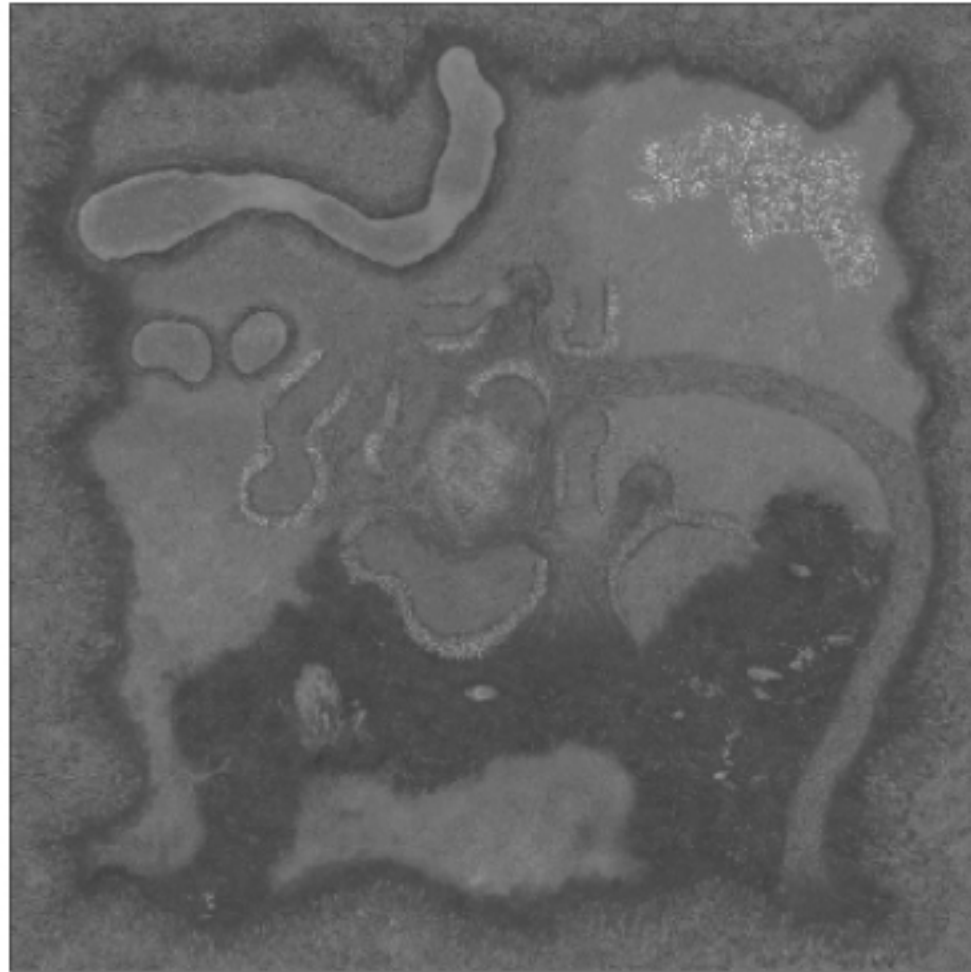
-  Strzelec
-  Ghól
-  Zmora
-  Wędrowiec
-  Krasnolud
-  Woj
-  Zniewoleniec

## MASAKRA W BŁOTNISTEJ JAMIE

Mała mapa z wieloma małymi i jednym, centralnie umieszczonym wzgórzem. Pięć punktów startowych – każdy z graczy (drużyn) rozpoczyna z 24 jednostkami. Wciąż padający deszcz może mieć decydujący wpływ na przebieg gry. Nie liczymy na krasnoludy – na tej mapie mają niewielkie znaczenie.

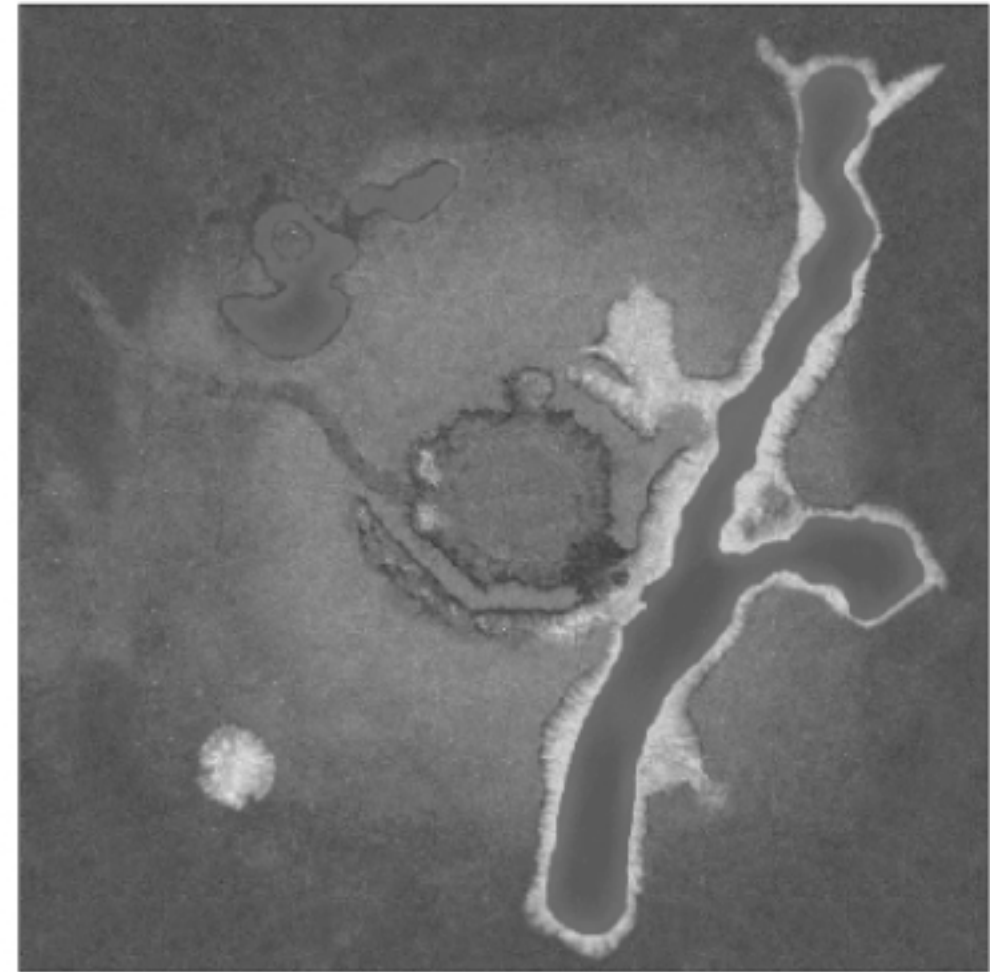
## Dostępne jednostki

-  Strzelec
-  Ghól
-  Zmora
-  Wędrowiec
-  Krasnolud
-  Woj
-  Zniewoleniec








### GDYBYM MIAŁ TROWA

Ta mapa, to „Pustynia pomiędzy uszami”, ale o innej konfiguracji jednostek – nie mamy ghóli, zamiast których dysponujemy trowami i upiorami!



### Dostępne jednostki

-  Upiór
-  Trow
-  Krasnolud
-  Bezduszny
-  Myrmidon



- Zmora
- Zniewoleniec

## SAM ŚRODEK

Mapa przypomina „Masakrę w Błotnistej Jamie” - jest ciemna, mroczna i od czasu do czasu pada tam deszcz.

### Dostępne jednostki

- Zmora
- Bezduszny
- Wędrowiec
- Krasnolud
- Zniewoleniec
- Berserker

## SAM ŚRODEK (CIEMNOŚĆ)

Jest to ta sama mapa, co „Sam środek”, dysponujemy jednak innymi jednostkami

### Dostępne jednostki

- Woj
- Berserker
- Upiór
- Trow
- Bezduszny

## ZAATAKUJĘ TWOJĄ SIĘĆ

Jest to ta sama mapa, co „Zaatakuję twój grób”, dysponujemy jednak innymi jednostkami. Fakt ten zmusza nas do innego wykorzystania terenu.

### Dostępne jednostki

- Zmora
- Berserker
- Bezduszny
- Pająk
- Upiór
- Woj
- Krasnolud

## MASAKRA W BŁOTNISTEJ JAMIE (CIEMNOŚĆ)

Kopia mapy „Masakra w Błotnistej Jamie”, ale z innymi jednostkami. Jest to dość ciekawe rozwiązanie, ponieważ na tego rodzaju mapie, zwykle dużą rolę odgrywają krasnoludy (których tutaj nie ma).

### Dostępne jednostki

- Pająk
- Trow
- Myrmidon
- Zmora
- Zniewoleniec
- Upiór
- Bezduszny



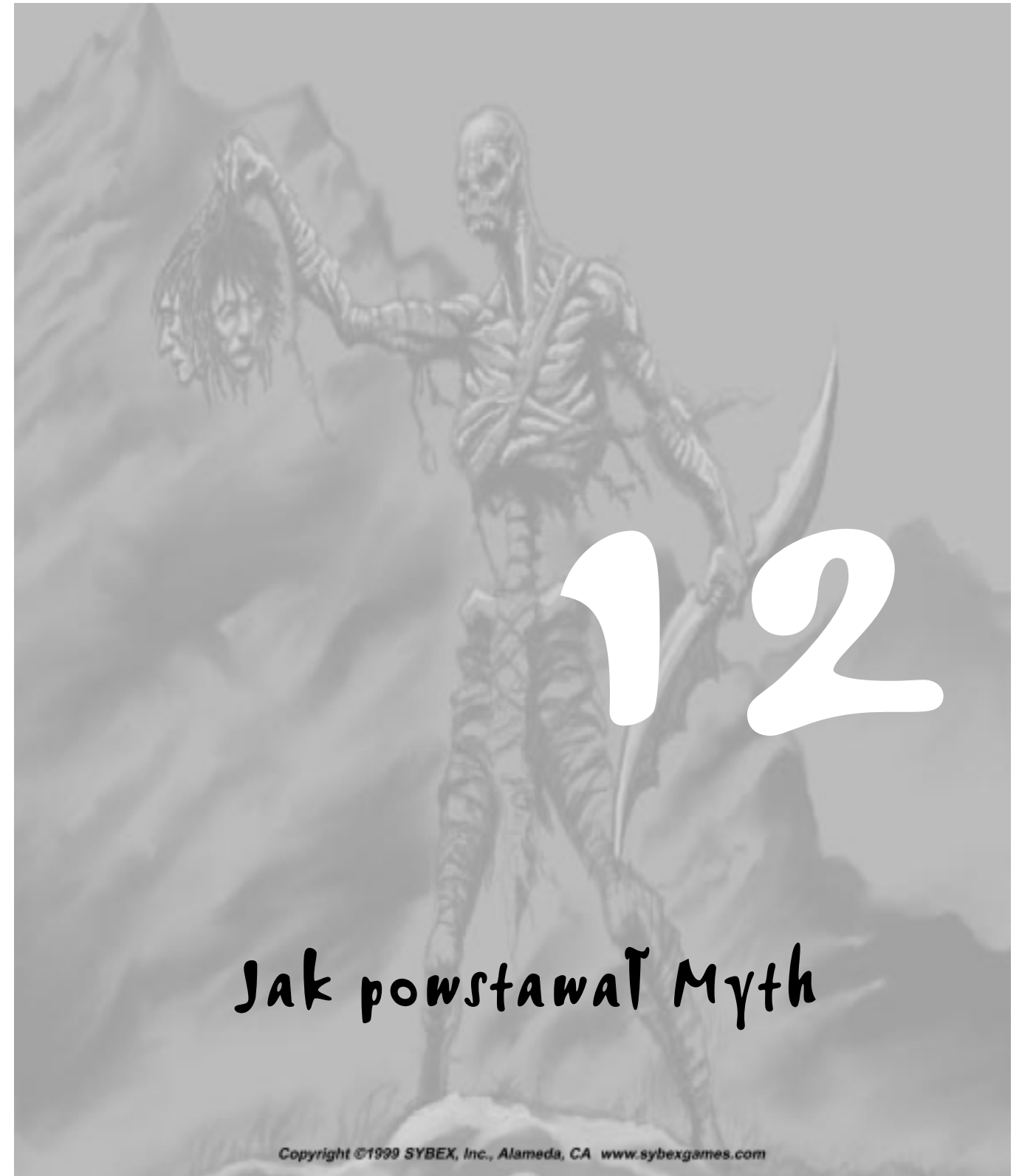
222

BUNGIE SOFTWARE PRODUCTS CORPORATION

Myth: The Fallen Lords

## MAPY TRYBU INDYWIDUALNEGO

Jedną z najlepszych rzeczy w grze Myth, jest fakt przygotowania przez Bungie map dla jednego gracza. Jest ich 25 – zbyt wiele, by móc je tu wszystkie opisać, ale jeśli szukamy odmiany, warto odwiedzić przynajmniej jedną. Pamiętajmy jednak, że mapy wieloosobowe zostały przygotowane z myślą o strategii wieloosobowej, a mapy trybu indywidualnego bardziej przypominają zwykłą grę. Dlatego też kilka z nich może nas rozczarować, ale i tak warto spróbować.







# P

Przez ostatnie pięć/sześć lat gry komputerowe z małych, skromnych produktów przeobraziły się w wielkie mega-produkcje, które mają własne gwiazdy, specjalnie dla nich tworzony dźwięk/muzykę i budżety, sięgające milionów dolarów. No cóż, gier nie tworzy już grupka zapalonych nastolatków, zbierająca się w piwnicy domu rodziców przy chipsach i komputerze Amiga Commodore. Gry stały się produktem, który wymaga zatrudnienia profesjonalnych grafików, programistów, scenarzystów itd. Kiedy grałem w Myth po raz 342 (i jednocześnie pisałem ten przewodnik), zacząłem zastanawiać się, co złożyło się na stworzenie tak znakomitej gry. Zadzwoiłem więc do Bungie celem uzyskania potrzebnych mi informacji i zgadnijcie, co mi zaproponowali? „Nie mamy czasu na rozmowę, za bardzo jesteśmy zajęci tworzeniem Myth. Jeśli chcesz się czegoś dowiedzieć, musisz do nas przyjechać.”

Fakt, że są tak zapracowani wcale mnie nie zniechęcił, wręcz przeciwnie – szybko się spakowałem i wskoczyłem do pierwszego samolotu, lecącego z Calgary do Chicago (no dobra, z Calgary do Salt Lake City i dopiero do Chicago). Po przyjeździe na miejsce zostałem ciepło przywitany, po czym chłopcy z Bungie zaaplikowali mi dwudniową sesję na temat tworzenia gry. W tym rozdziale podaję różne informacje, które w tym czasie udało mi się zebrać, oraz treść wywiadów, jakie przeprowadziłem z ludźmi zaangażowanymi w produkcję Myth. Tak więc bez zbędnych słów, przejdźmy do sedna.

## GENEZA GRY

Wszystkie gry zaczynają się od jakiejś historii (którą najczęściej tworzy główny scenarzysta). Wiele z tych historii stało się swego rodzaju folklorem dla graczy. W przypadku gry Myth, najbardziej popularna jest teoria, według której pomysł gry zrodził się w umyśle Jasona Jones'a, scenarzysty i głównego programisty, kiedy oglądał krwawe sceny bitew w filmie Mela Gibsona Braveheart. Oczywiście Jason twierdzi inaczej (ale ja i tak uważam, że Braveheart miał przynajmniej wpływ na postacie berserkerów - popatrzcie na te pomalowane ciała!)

BART: Skąd wziął się pomysł na Myth?

JASON JONES: No cóż, cała historia jest dosyć zwyczajna. Oczywiście mógłbym skłamać i stworzyć jakąś niesamowitą opowieść, ale zamiast tego powiem ci prawdę. Rozpoczęliśmy od prac nad kontynuacją Marathon'u, których produktem końcowym miała być gra, trochę przypominająca Quake'a. W tym czasie pokazały się pierwsze screenshoty z Quake'a, dzięki którym zorientowaliśmy się w jakim kierunku zmierza ta gra. My też chcieliśmy stworzyć tego rodzaju grę, ale po mniej więcej dwu miesiącach prac, wszyscy mieli dość, a ja zaczynałem odnosić wrażenie, że nie uda nam się zdążyć na czas.

Podczas pracy często rozmawialiśmy od innej grze, o której wszyscy myśleli, że nigdy się nie ukaże. Nazwaliśmy ją „Wielka, krwawa gra wojenna”. Wyglądało to tak: zbieraliśmy się, żeby porozmawiać o naszym projekcie (tym, podobnym do Quake'a) i podjąć jakieś decyzje, a po chwili wszyscy mówili już o „Grze wojennej” - wszyscy przy tym się śmiali i doskonale bawili. Po mniej więcej dwu miesiącach takich spotkań, pewnego dnia pojawiłem się w biurze z podstawową wersją edytora map. Z jego pomocą pofałdowaliśmy teren, dodaliśmy kolory i wszystko inne i, w jeden dzień, przeszliśmy ze „strzelanki” (która i tak pewnie byłaby „druga po Quake'u”) do tego, z czego zrodził się Myth.

## GRAFIKA I ANIMACJA

Przesuwający się, trójwymiarowy krajobraz Myth w połączeniu z akceleratorem 3DFX jest po prostu niesamowity. Mapy zostały stworzone w oparciu o tradycyjną technologię, po czym zostały „podrasowane” tak, by dodać im głębię i pofałdowanie. Kiedy przyglądamy się szczegółom, czasami wydaje się, że oglądamy zdjęcie. Graficy, którzy je przygotowali, są też odpowiedzialni za postacie. Nieumarłych stworzył Rob Martell, a siły wiatła Mark Berna. Miałem okazję porozmawiać z Markiem o kilku aspektach gry, za które odpowiadał wraz z Robem.

BART: Postacie w Myth to sprite'y, a nie wielokąty (rozwiązanie to stosuje się w wielu innych grach). Doskonale sprawdziły się w grze, ale co zdecydowało o takim wyborze?

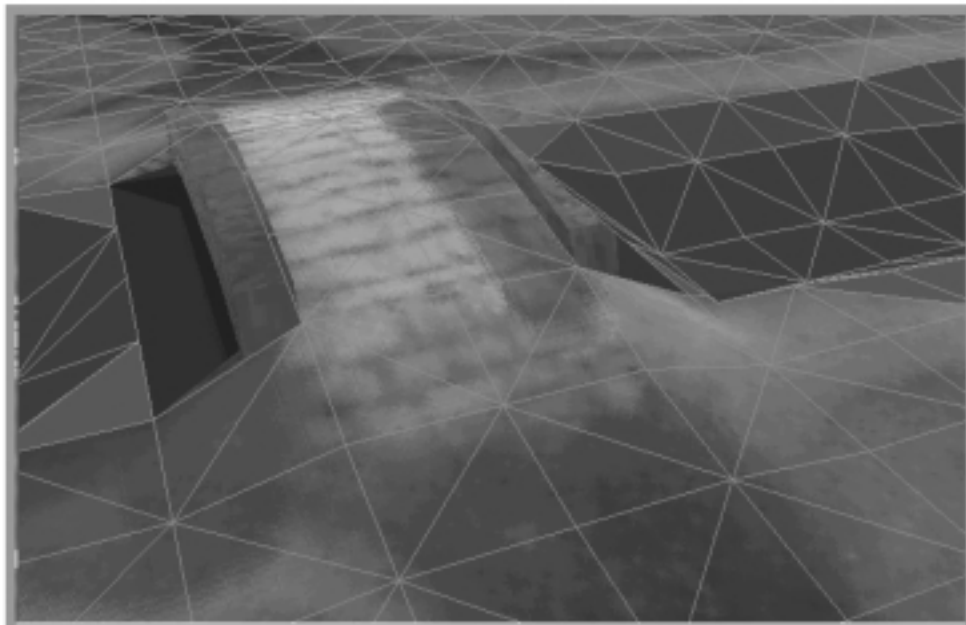
MARK: No cóż, przy pracach nad Marathon'em zastosowaliśmy sprite'y dwuwymiarowe, mieliśmy więc już doświadczenie i wiedzieliśmy, co trzeba zrobić, żeby wyglądały jeszcze lepiej. Dzięki SGI (skrót od SI-



LICON GRAPHICS, INC. – nazwa amerykańskiego producenta zaawansowanych stacji roboczych i programów do tworzenia/obróbki grafiki - przyp. tłum.). o wiele łatwiej było stworzyć postacie trójwymiarowe.

BART: Jakie znaczenie, z punktu widzenia grafika, miało wykorzystanie SGI?

MARK: Użycie SGI znacznie przyspieszyło proces tworzenia samych postaci, dzięki czemu mogliśmy poświęcić się bardziej ciekawym rzeczom, takim jak ich cieniowanie i inne szczegóły. Dzięki temu mogliśmy też szybciej uzyskać inne efekty, na przykład sceny wybuchów bomb czy pocisków.



Rysunek 12.1. Siatka mapy do misji „Kruczy Most”

BART: Stworzyłeś wszystkie postacie wiatła. Z których (której) jesteś najbardziej dumny?

MARK: Zaskoczył mnie krasnolud, ponieważ to była jedna z moich pierwszych postaci, a mimo to wydaje się dość dobrze dopracowana. Poza tym jest jedną z najsilniejszych jednostek w grze (patrz rys. 12.2).

BART: W jaki sposób animowaliście postacie? Widziałem rysunki przedstawiające poszczególne etapy animacji strzelców i zrobiły na mnie naprawdę duże wrażenie. Czy żeby uzyskać taki efekt, wzięliście łuk i strzały i zaczęliście strzelać?

MARK: To był całkiem ciekawy proces. Wiele kwestii trzeba było przeanalizować, na przykład sposób wyciągania strzały, prawidłową pozycję strzelecką itd. Wprowadziliśmy trzy kąty ostrzału celów znajdujących się na dużej wysokości. Skorzystaliśmy z materiałów o łucznictwie, dzięki którym uzyskaliśmy odpowiedni wygląd naszych postaci, ale nie obeszło się bez naszego pozowania - to był najlepszy sposób, że-



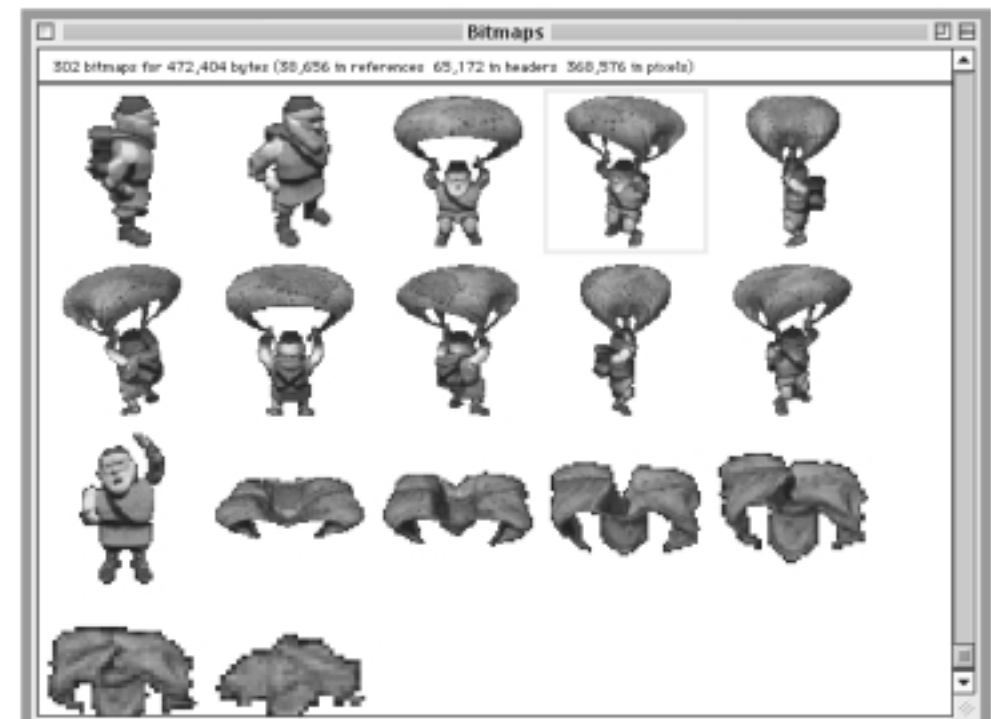
by sprawdzić, czy ruchy są realistyczne. Tak było z resztą w przypadku wszystkich postaci, na przykład krasnoluda miotającego pocisk, czy woja opuszczającego miecz. To była świetna zabawa.

BART: Chyba najbardziej atrakcyjnym elementem gry są mapy. Naprawdę robią wrażenie! Powiedz mi, jak wyglądał proces ich tworzenia.

MARK: Podobnie, jak w przypadku animacji, musieliśmy znaleźć wzorce. Przeglądaliśmy strony internetowe szukając zdjęć, ale także zwracaliśmy uwagę na nasze otoczenie. Właściwie patrzyliśmy na wszystko, na kurz, kamienie... Od czasu do czasu Rob mówił coś w stylu: „Hej, chłopaki, popatrzcie na tę rampę - zwróćcie uwagę na pęknięcia w cemencie, na sposób, w jaki toczą się kamienie.” Było wiele podobnych sytuacji.

Poza tym w Myth występują pory roku, tak więc musieliśmy dodać śnieg, deszcz, pustynie, bagna – tego typu rzeczy. Sam zrobiłem chyba z 10 map. Tak na marginesie, proces tworzenia mapy zabiera około 10 dni, choć teraz prawdopodobnie zrobiłbym ją szybciej.

## PROGRAMOWANIE



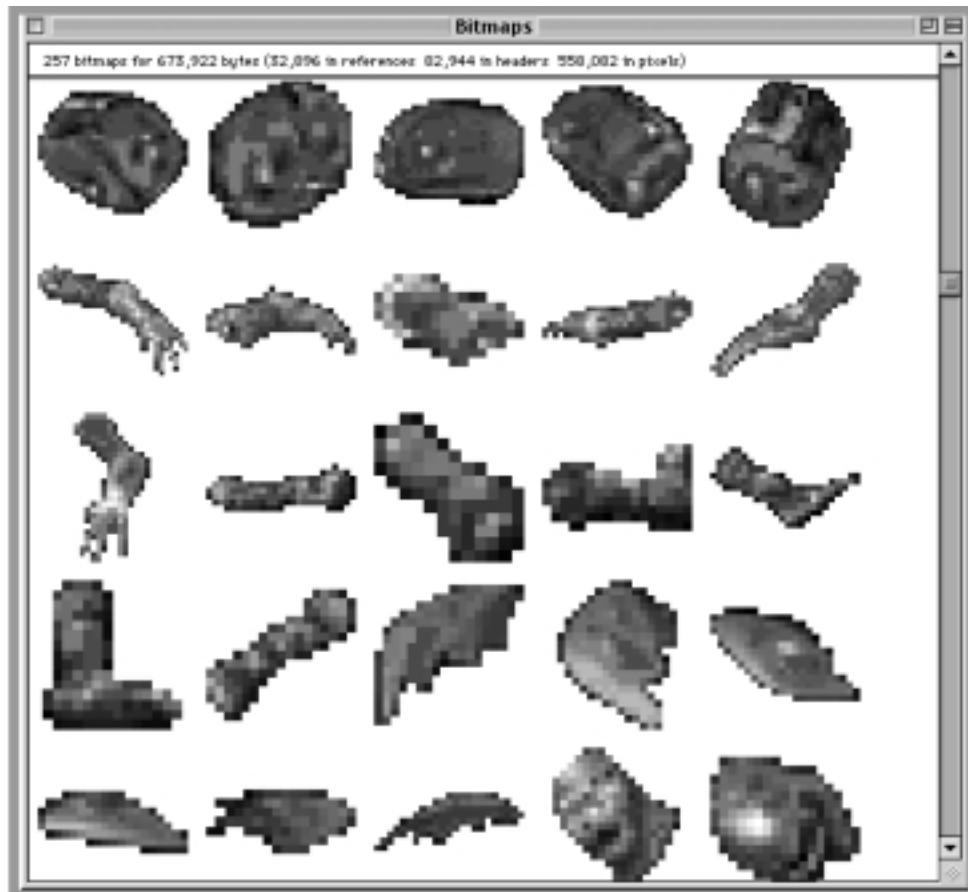
Rysunek 12.2. Kolekcja bitmap animacji krasnoluda (w tym przypadku, spadochroniarza).



Podstawą każdej gry jest engine - „serce”, które wszystkim steruje. Miałem dużo szczęścia i udało mi się porozmawiać o zawiłościach Myth z dwoma z trzech programistów - Jasonem Jonesem i Jasonem Regierem.

BART: Realizm praw fizyki w Myth jest niesamowity. Ile jest w niej z engine'u Marathonu?

JASON JONES: No cóż, fizyka w Marathon'ie bardzo nam się podobała. Dobre były tory lotu pocisków i sposób, w jaki postacie wylatywały w powietrze. Cała sprawa polegała na tym, żeby jej engine dopasować do gry, która bardziej skupiała się na taktyce, niż na efektach video. Od tego się zaczęło, ale później bardzo się to rozwinęło i stało się o wiele bardziej skomplikowane (patrz rys. 12.3). Ale chyba można powiedzieć, że w gruncie rzeczy wzięliśmy engine, którego użyliśmy w Marathon'ie i użyli go do gry zupełnie innego rodzaju.



Rysunek 12.3. Każda postać ma kompletny zestaw części ciała. Na zdjęciu widzimy elementy, które używane są, gdy w powietrze zostanie wysadzony woj.

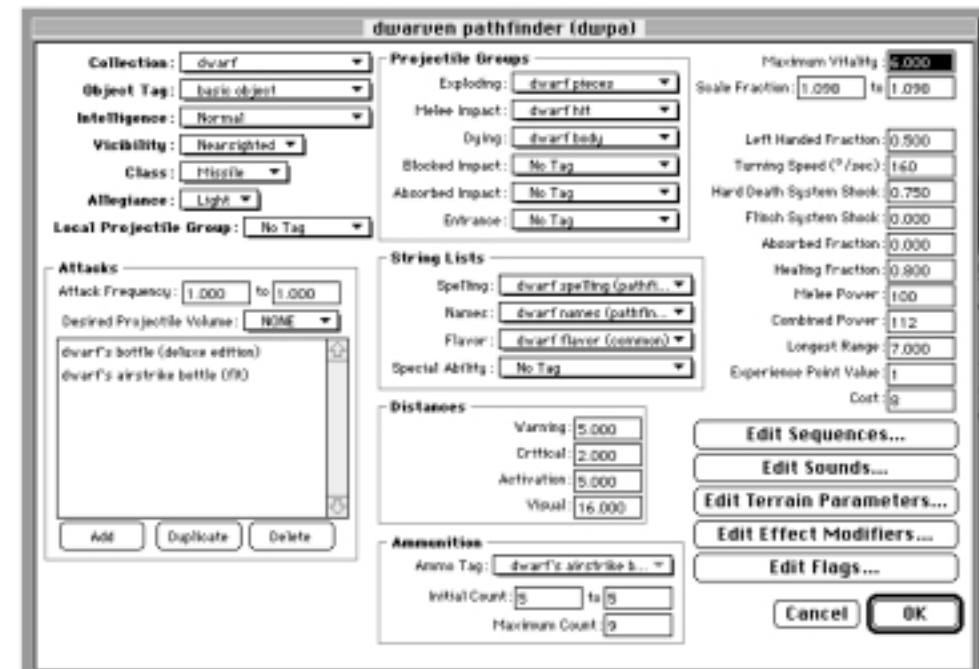


BART: Wszystko wygląda bardzo realistycznie. Czy trudno było uzyskać te efekty?

JASON JONES: Niełatwo. Każde komputerowe równanie można rozwiązać na wiele sposobów i choć wiemy, jaka jest „prawidłowa” metoda, zwykle jest jeszcze inna, która może być prostsza i równie dobra. Niestety nie dotyczy to praw fizyki. Na przykład, jeśli chcesz, żeby strzelec trafił w cel, który znajduje się wyżej od niego i jeszcze do tego się porusza, nie masz innej alternatywy, niż rozwiązać równanie. Gra nie jest rzeczywistością, ale bardzo ją przypomina, tak więc jeśli strzała nie leci tak jak należy, albo jeśli nie odbija się od drzewa w sposób, którego oczekuje gracz, to da się to zauważyć. Nie ma idealnego sposobu „udawania” fizyki, ale końcowy rezultat jest całkiem fajny.

BART: Narzędzia, których użyto do stworzenia Myth wyglądają bardzo imponująco. Czy sami je zaprojektowaliście?

JASON REGIER: Mamy cały zestaw takich narzędzi, ale używamy trzech głównych. Jeden z nich, to „Edytor tagów” (patrz rys. 12.4). Myth opiera się na elastycznym systemie plików i każda mała cząstka,



Rysunek 12.4. Dzięki edytorowi tagów, chłopcy z Bungie sprawiają, że jednostki robią to, co mają robić. Wygląda prawie jak komercyjny edytor gier!

która tworzy grę to właśnie „tag”. Edytor tagów pozwala edytować wszystko, od fizyki gry po kolor jednostek, sposób poruszania się i atakowania. Następnym narzędziem, dzięki któremu importowaliśmy grafikę, jest „Ekstraktor”. Trzecie, to „Nienawiść” - edytor map. Importujesz do niego mapę, zmieniasz wysokość i rozstawiasz jednostki. Czwartym narzędziem, uzupełniającym „Nienawiść” jest „Strach”. Ten



edytor jest odpowiedzialny za wszystkie modele - używa się go, do importowania renderowanych obiektów 3D do gry.

BART: Pomimo niewielkiego doświadczenia w tej materii, uważam że te narzędzia wyglądają tak, że śmiało można by je umieścić jako edytory do publicznego użytku. Wydaje mi się dość dziwne, że narzędzie programisty może być tak przyjazne dla użytkownika.



Rysunek 12.5. Bart i Jason Regier kompletnymi maniakami Myth.

JASON REGIER: No cóż, pomagałem w tworzeniu niektórych z nich. Edytor tagów napisałem sam, a po jego ukończeniu, chciałem żeby był przyjazny z określonego powodu. Powiem ci, że jeśli jakieś narzędzie nie jest zbyt przyjazne, to dopracowując szczegóły misji nie spędzimy (chodzi o ludzi pracujących nad grą) na nim tak wielu czasu, jak wtedy, gdy jest.



## KILKA SŁÓW O FIRMIE

Alex Seropian jest prezesem i współzałożycielem Bungie Software. Był tak dobry, że zgodził się poświęcić mi trochę czasu na rozmowę na temat Myth. Przez ostatnie pięć lat stworzono kilkanaście gier, których budżet przekraczał milion dolarów! Słyszałem plotkę, że w przypadku Wing Commander IV w grę wchodziło 12.5 miliona dolarów! O rany, na wiele hollywoodzkich filmów wydaje się mniej pieniędzy! Z zapartym tchem czekałem więc na informacje o tym, jak korzystając z pracy trzech programistów i dwu grafików, Bungie udało się stworzyć jedną z najbardziej zaawansowanych i ekscytujących gier strategicznych, jaką kiedykolwiek stworzono.

BART: Ostatnio przeprowadziłem wywiad w firmie, która wyprodukowała grę, opartą na istniejącym engine'ie, przy której pracowało chyba dziewięciu programistów i sześciu grafików - zabrało im to mniej więcej tyle czasu, ile wam stworzenie Myth. Bungie jest dość małą firmą, jak więc udało wam się wyprodukować (od zera) tak doskonały produkt, angażując przy tym tylko trzech programistów i dwu grafików?

ALEX: Najwyraźniej jesteśmy zdolniejsi (śmiech). No cóż, myślę że mamy doskonały zespół mądrych i oddanych nam ludzi. Kiedy wydaje nam się, że mamy dobry pomysł, ostro zabieramy się do pracy. Oczywiście nad Myth mogłoby pracować więcej osób, ale okazało się to niepotrzebne.

BART: Biorąc pod uwagę czas i pieniądze, jakie przeznaczono na Myth, jedyną grę nad którą teraz pracujecie, jakie jest jej znaczenie dla Bungie?

ALEX: Olbrzymie. Przemysł pracuje na pełnych obrotach, a firma, która wydaje jedną grę na rok, musi stworzyć prawdziwy hit. Gdyby było inaczej, szybko musiałaby zwinąć interes. Inne firmy (te wielkie) są w stanie wydać 20 tytułów rocznie, z których kilka odnosi sukces, a reszta nie, ale taka metoda nie jest dla nas. Jesteśmy małą firmą, która dopiero weszła na rynek i która zainwestowała ponad milion dolarów w stworzenie Myth (i musi wydać drugi milion, żeby gra weszła na rynek) i jeśli ta nie odniesie sukcesu, nie będziemy mieli następnego miliona na to, aby spróbować znowu. Widzisz więc jak ważne jest to, żeby trafić za pierwszym razem.

BART: Skąd czerpicie motywację?

ALEX: Na pewno nie chodzi tylko o zyski; naszym celem jest po prostu stworzenie jak najlepszej gry.

BART: Na co wydaje się milion dolarów?

ALEX: Spora część tych pieniędzy idzie na wynagrodzenia i na sprzęt. Wiesz, że samo SGI kosztowało ponad 80 000 dolarów (tu Bart westchnął!)? A to tylko jedno urządzenie.

BART: Opłacało się kupić SGI?

ALEX: Dla nas, tak. Dokładnie tego potrzebowaliśmy i doskonale się sprawdziło. Na szczęście graficy nie musieli z niego korzystać w tym samym czasie. A jeśli popatrzeć na efekt - graficzną stronę gry - jesteśmy zadowoleni.

BART: W grze jest wiele filmów animowanych. Czy ich stworzenie było drogie? Dlaczego zdecydowaliście się na taką disneyowską animację? Czy dlatego, że jest tańsza, niż animacje renderowane?



ALEX: Koszt filmów wyniósł około 150 000 dolarów (w sumie niewiele ponad trzy minuty). No i byli jeszcze dźwiękowcy – nie pracują przecież za darmo. Jeśli chodzi o decyzję, jakiej animacji użyć, ogłosiliśmy przetarg i okazało się, że animacja renderowana jest droższa.

BART: To chyba dobrze, bo wydaje mi się, że animacje bitmapowe, których użyliście, są fantastyczne i podnoszą atrakcyjność gry. Jakie są dalsze plany?

ALEX: Mamy nowe studio w Kalifornii, gdzie trwają prace nad zupełnie nowym engine'm gry - to będzie coś, czego nigdy dotąd nie robiliśmy. Poza tym nie mamy żadnych konkretnych planów, ale chcemy wydać Myth scenerio pack i sequel.



JEDNOSTKI	SZYBKOŚĆ OBROTU	ZDROWIE	WSPÓŁCZYNNIK LECZENIA	SZYBKOŚĆ	DOŚWIADCZENIE	KOSZT
Avatar	200	16,0	0,8	0,016	1	16
Balor	300	30,0	nie dotyczy	0,026	2	20
Berserker	200	5,5	0,8	0,02	1	3
Berserker heros	200	7,5	0,8	0,022	1	6
Krasnolud	160	2.188	0,8	0,012	1	6
Krasnolud heros	160	5,0	0,8	0,012	1	5
Krasnoludzki tropiciel	160	6,0	0,8	0,02	1	6
Upiór	160	2,188	0,8	0,012	1	6
Łucznik	160	2,188	0,8	0,012	1	3
Łucznik heros	160	5,5	0,8	0,011	1	5
Leśny olbrzym	180	30,0	0,8	0,022	2	24
Ghól	200	3,184	0,8	0,019	1	2
Wędrowiec	200	6.684	0,8	0,013	1	6
Myrmidon	200	5,5	0,8	0,020	1	2
Cień	200	12,0	0,8	0,016	1	16
Duszożerca	300	30,0	nie dotyczy	0,040	2	20
Bezduszny	160	2,395	nie dotyczy	0,013	1	3
Pająk	180	1.88	0,8	0,020	1	1
Duży pająk	180	5,5	0,8	0,020	1	1
Zniewolenciec	100	6,5	nie dotyczy	0,009	1	1
Trow	180	30,0	0,8	0,022	2	24
Woj	200	5,5	0,8	0,015	1	2
Zmora	100	1,5	nie dotyczy	0,009	1	3

## LEGENDA

- Szybkość obrotu to liczba stopni, o jaką dana jednostka potrafi się obrócić w ciągu sekundy.
- Zdrowie oznacza liczbę obrażeń, które dana jednostka może odnieść.
- Współczynnik leczenia to procent zdrowia danej jednostki, który zostanie przywrócony po zastosowaniu kuracji Wędrowca. W większości przypadku wynosi on 80%, choć niektórych jednostek wyleczyć się nie da.
- Szybkość określa prędkość przemieszczania się jednostek. Im większa wartość tego współczynnika, tym jednostka jest szybsza. Czasami nawet małe różnice wartości oznaczają, że na polu bitwy jednostka szybsza zyskuje dużą przewagę.
- Doświadczenia informuje o tym, ile punktów doświadczenia zyskujemy za zabicie jednostki danego typu. Dzięki zdobywanym punktom doświadczenia jednostki szybciej strzelają i dalej lub zadają silniejsze ciosy.
- Koszt to liczba punktów, którą należy wydać na daną jednostkę w grze wieloosobowej.



**Avatar**

Atak: miecz-Zasięg: 0,65; Wszystkie uderzenia są celne;

Zadawane obrażenia\*: 0,699-0,797

Atak magiczny-Zasięg: 2-7; Liczba ładunków: 6; Zadawane obrażenia: 5-6

**Balor**

Atak: miecz-Zasięg: 0,60; Wszystkie uderzenia są celne;

Zadawane obrażenia: 2-2,5

Atak magiczny-Zasięg: 0-20; Liczba ładunków: nieograniczona; Zadawane obrażenia: 9

**Berserker**

Atak: miecz-Zasięg: 0-0,65; Wszystkie uderzenia są celne;

Zadawane obrażenia: 0,547-0,648

Atak magiczny-NIE DOTYCZY

**Berserker heros**

Atak: miecz-Zasięg: 0-0,750; Zadawane obrażenia: 0,547-0,648

Atak magiczny-NIE DOTYCZY

**Krasnolud**

Atak: wybuchający pocisk-Zasięg: 1,5-5,0; Zadawane obrażenia: 5-6

Atak: bomba-Zasięg: 0-0; Liczba ładunków: 8;

Zadawane obrażenia: 5-6

**Krasnolud heros**

Atak: wybuchający pocisk-Zasięg: 1,5-5,0; Zadawane obrażenia: 5-6

Atak: bomba-Zasięg: 0-0; Liczba ładunków: 8;

Zadawane obrażenia: 5-6

**Krasnoludzki tropiciel**

Atak: wybuchający pocisk-Zasięg: 2-5,0; Zadawane obrażenia: 5-6

Airstrike Attack-Zasięg: 2-5; Liczba ładunków: NIE DOTYCZY; Zadawane obrażenia: 5-6

**Upiór**

Atak: błyskawica-Zasięg: 1,5-5,0; Zadawane obrażenia: 3

**Łucznik**

Atak: strzała-Zasięg: 1,5-10,0; Zadawane obrażenia: 0,5-0,598

Atak: cios pięścią-Zasięg: 0-0,45; Liczba ładunków: NIE DOTYCZY;

Zadawane obrażenia: 0,145-0,191

**Łucznik Hero**

Atak: strzała-Zasięg: 1,5-10,0; Zadawane obrażenia: 0,5-0,598

Atak: cios pięścią-Zasięg: 0-0,45; Liczba ładunków: NIE DOTYCZY;

Zadawane obrażenia: 0,145-0,191

**Leśny olbrzym**

Atak: uderzenie-Zasięg: 0-0,70; Zadawane obrażenia: 10-12

Atak: cios pięścią-Zasięg: 0-0,70; Liczba ładunków: NIE DOTYCZY;

Zadawane obrażenia: 2,0-2,398

**Ghól**

Atak: tasak-Zasięg: 0-0,50; Zadawane obrażenia: ,5-0,598

**Wędrowiec**

Atak: topór-Zasięg: 0-0,70; Zadawane obrażenia: 0,449-0,547

**Myrmidon**

Atak: zakrzywiona szabla-Zasięg: 0-0,60; Zadawane obrażenia: 0,449-0,547

**Cień**

Atak: miecz-Zasięg: 0-0,650; Zadawane obrażenia: 0,699-0,797

Atak magiczny-Zasięg: 0-7,0; Zadawane obrażenia: 5-6

**Duszożerca**

Atak: prastary miecz-Zasięg: 0-0,60; Zadawane obrażenia: 2-2,5

**Bezduszny**

Atak: oszczep-Zasięg: 1,5-10,0; Zadawane obrażenia: 0,5-0,598

Atak: oszczep w walce wręcz-Zasięg: 0,0-0,6; Zadawane obrażenia: 0,297-0,395

**Pająk**

Atak: ugryzienie-Zasięg: 0-0,60; Zadawane obrażenia: 0,594-0,715

**Duży pająk**

Atak: ugryzienie (paralizujące)-Zasięg: 0-0,60;

Zadawane obrażenia: 0,441-0,547

**Zniewoleniec**

Atak: topór-Zasięg: 0-0,60; Zadawane obrażenia: 0,699-0,797

**Trow**

Atak: cios pięścią-Zasięg: 0-0,70;

Zadawane obrażenia: 2,0-2,398

Atak: kopnięcie -Zasięg: 0-0,70;

Zadawane obrażenia: 5-6

**Woj**

Atak: miecz-Zasięg: 0-0,60;

Zadawane obrażenia: 20,449-0,547

**Zmora**

Atak: samozniszczenie -

Zasięg: 0-1.0; Zadawane obrażenia: 5-6

*\* Zadawane obrażenia to maksymalna liczba obrażeń, które dana jednostka może zadać. Rozmiary obrażeń, które dana jednostka odnosi, są ustalane losowo.*